震动有望回归PS3！索尼与Immersion达成和解 | 《战神》年内登陆PSP | PS之父又背黑锅，斯金格指责久多良木健“自做主张”

LEVELUP 游戏城寨

优惠价￥5.80元

25 LeveL

2007.3B

游戏/网络/音乐互动志

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn



本期继续随刊赠送 “城寨风彩”电子彩票

新作 | Previews

勇者斗恶龙 神剑 Wii

假面女王与镜之塔

超级纸片马里奥 Wii

PS3 » 瑞奇与叮当 毁灭工具/小行星大冒险
X360 » 神鬼寓言2/求生之路/狂野西部
MUL » 特技人 点火/前线：战火之源/死亡俱乐部
NDS » 病院惊魂/星神/塞尔达传说 幻影沙漏

特稿

遗失的美好

——寻找逝去栏目的影子

本刊专访：

影山浩宣

动漫歌坛巨星



新闻焦点

游戏开发者会议2007特别报道

城寨研究室

琥珀的Wii改机实录



音乐小特辑 · 影山浩宣

01 无双的开场白/02 叹息之森（《寒蝉鸣泣之时祭》Opening）/03 鬼神童子ZENKI（影山浩宣特辑）/04 Blue Dream（影山浩宣特辑）
05 梦光年（影山浩宣特辑）/06 HEATS（影山浩宣特辑）/07 We Gotta Power（影山浩宣特辑）/08 STORM（影山浩宣特辑）
09 Cry for the Earth（影山浩宣特辑）/10 Good Times Have Done Me Wrong（欧美流行推荐）
11 祈祷之种（日韩流行推荐）/12 Give a reason（网友推荐）/13 谢谢（网友推荐）/14 声优作品赏析（川澄绫子）
15 《如此之近》（《交响情人梦》Ending）



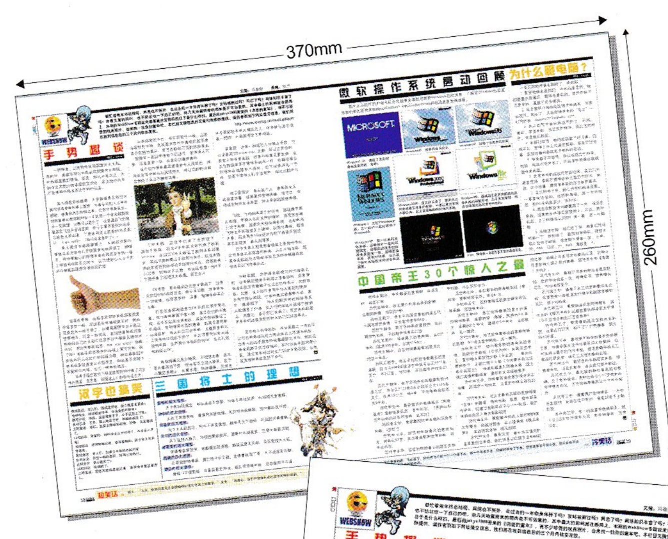


25 LeveL

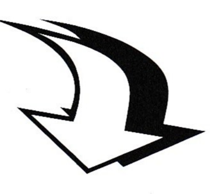


26 LeveL

下期开始 扩大开本！



- 国际化的开本规格
- 更大的文字量
- 更方便阅览的版式

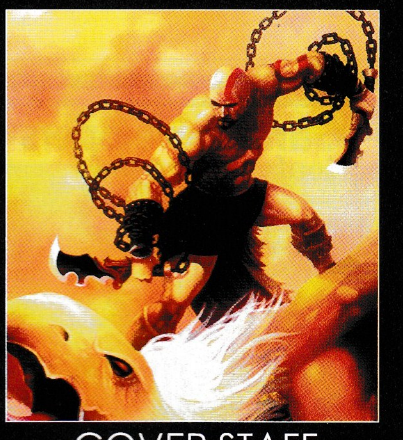




敬请期待《levelup 游戏城寨》 LeveL 26！







COVER STAFF
封面：战神II
© SCE
封面绘制：KAZUYA
封面设计：周仁龙

LeveL 25
2007.3B

LEVELUP 游戏城寨

策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

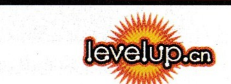
CONTENTS 目录

levelup 音乐台曲目

音乐小特辑

影山浩宣







一年一度的游戏开发者会议（Game Developers Conference，简称GDC），于美国当地时间3月5日–9日期间在美国旧金山召开。作为游戏产业最重要也最权威的交流、研讨活动之一，历届GDC会议都是全球众多游戏开发商和知名游戏制作人公布重要信息的首选，今年的GDC 2007也不例外。

PS3的虚拟生活 索尼公布PlayStation Home



■丰富多采的虚拟娱乐设施

索尼SCE全球研发工作室总裁菲尔·哈里森在GDC 2007基调演讲中正式公开了PS3的最新网络服务——游戏之家（PlayStation Home）的相关情报，该业务预定于今年年末正式开放，届时将对所有PS3用户免费提供下载。

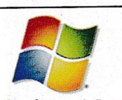
简单来说，游戏之家是一个可以由玩家自己设计并增加各种自定义元素的虚拟网络空间，PS3用户只要登陆PlayStation Network并注册，就可以在游戏之家中创建一个属于自己的3D人物形象和一个类似于公寓的虚拟空间。在这个公寓里玩家可以随心所欲地设计房间风格并添加自己喜欢的元素来进行装饰，从电影海报、照片到奖杯和战利品等通过PS3游戏来开启的特殊道具，甚至还可以添置各种家用电器（当然都是索尼旗下的品牌），而它们也不只是单纯的摆设，而是能够像真实的产品一样发挥各自功能。

PS3玩家可以访问其他玩家的游戏之家，也可以邀请好友到自己的“家”中做客，通过文本、语音、视频或是各自的3D人物形象相互进行交流。另外，索尼官方还会为游戏发行商、开发商以及人气游戏制作人开放特别的共享空间供所有PS3玩家访问，其形式类似于官方网站和个人博客。此外，游戏之家还提供了各种娱乐设施可供玩家们消遣，PS3用户可以在诸如保龄球馆、篮球场和街机厅等虚拟娱乐场所进行丰富多采的迷你游戏。


■“游戏之家”可以说是一个属于PS3玩家自己的私人网络空间

X360与PC互动时代的开端 微软公布Windows Live新情报





Windows Vista与Xbox Live的全面互动是微软在2007年策划的一项重点工程，这一旨在通过强化PC用户与X360玩家相互联系来进一步奠定微软在电子游戏产业优势地位的宏伟计划，其中的一个关键组成部分就是Windows Live的建设。在本届GDC 2007上，微软首次公布了这一计划的最新进展。

微软官方在会议上首次公布了Windows Live网络服务的相关收费标准。据悉，Windows Live的价格标准将与现有的Xbox Live收费标准保持一致。与目前X360的银会员和金会员制度一样，Windows Live也将设立一个相应的会员系统，银会员可免费注册，但无法享受如联机对战等相关网络服务，金会员可享受所有Windows Live服务，一年的会员费用为49.99美元，三个月为19.99美元，一个月为7.99美元。

此外微软官方还表示，已经注册为Xbox Live金会员的玩家，将可以免费成为Windows Live的金会员，也就是说玩家的会员资格在Xbox、X360和Windows Live上将全面通用，而玩家的会员资料以及游戏成就也将同时适用于PC和家用机两个平台。

Square Enix公布新作计划 严肃游戏成为未来发展趋势



▲乙部一郎发表了关于严肃游戏的演讲

在GDC 2007第一天的基调演讲中，Square Enix公司首席运营官乙部一郎发表了以严肃游戏（以教授知识技巧、提供专业训练和模拟为主要内容的游戏，一般不以娱乐为目的）开发为主题的演讲。他在讲话中强调，严肃游戏将成为日后游戏产业拓展业务领域的重要手段，同时也能够使这一产业为更多的普通消费者所接受和认可。

乙部一郎在演讲中介绍，公司目前正在与两家企业进行合作，有两个系列游戏开发计划正在进行之中，其中之一是与长期致力于科学教育事业的出版机构Gakken合作进行的“SG Labs”计划，旨在开发一系列以科普教育为主题的严肃游戏作品；另外一个是公司内部开发的“Project GB（Game Brain）”计划。

据悉，“Project GB”计划是一个以NDS为游戏平台的严肃游戏开发计划，由Square Enix内部一个10人的开发小组负责制作，游戏的主旨在于通过游戏的方式，将游戏开发和制作的知识、技巧传授给玩家和使用者。玩家可以以一些简单的游戏系统为基础，自己增加游戏要素、调整游戏平衡、设计自己心目中的游戏系统。

游戏开发者选择奖结果揭晓


■宫本茂的获奖可谓众望所归

在本次GDC 2007第三天的会议上，会议主办方公布了年度游戏开发者选择奖的最终评选结果。颁奖典礼上，各个平台的游戏作品可谓是百花齐放，其中《战争机器》、《塞尔达传说 黄昏公主》、《大神》和《Wii Sports》等在2006年表现神勇的作品都取得了不错的成绩。

此次游戏开发者选择奖的年度最佳游戏，毫无悬念地被Epic Games公司的X360动作游戏《战争机器》夺走。任天堂的《Wii Sports》凭借新颖的游戏方式和设计理念获得了年度最佳游戏设计奖，而Capcom公司的PS2游戏《大神》则再次获得了业界专家的推崇，摘得了年度最佳角色设计奖。

此次游戏开发者选择奖评选，将年度终身成就奖颁发给了任天堂传奇游戏设计师宫本茂，他对游戏产业的贡献以及所取得的个人成就获得了评委会的一致认同。宫本茂在上台领奖时对与会者表示，希望能够继续开发更多令人喜闻乐见的游戏作品来回报玩家们的支持。

奖项	获奖作品
年度最佳游戏奖	战争机器/Gears of War(Epic Games / Microsoft Game Studios)
年度最佳原创音乐奖	吉他英雄/Guitar Hero II (Harmonix Music Systems / RedOctane)
年度最佳角色设计奖	大神/Okami (Clover Studio / Capcom Entertainment)
年度最佳游戏设计奖	Wii Sports/Wii Sports (Nintendo)
年度最佳技术成就奖	战争机器/Gears of War(Epic Games / Microsoft Game Studios)
年度最佳虚拟艺术效果奖	战争机器/Gears of War(Epic Games / Microsoft Game Studios)
年度最佳剧本创作奖	塞尔达传说 黄昏公主/The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo EAD / Nintendo)

X360《战争机器2》正式确认！Cliffy B公布众多开发密闻



在本次GDC 2007上，《战争机器》的制作人Cliff Bleszinski（以下简称Cliffy B）在演讲时宣布，Epic Games确实有《战争机器》续作的相关开发计划，尽管并未透露任何细节，但对于一款在两个月内销量就突破300万套的游戏来说，这个消息就已经足够振奋人心了。

Cliff B在演讲中透露，《战争机器》在开发之初受了三款同类作品的影响。首当其冲的是Capcom的《生化危机4》，《战争机器》中的视角等许多设计灵感都来自于这款游戏。另外两款对《战争机器》的开发产生重要影响的游戏是来自Namco的《杀戮时刻》和街机平台的《生化指令》，Cliff B表示尽管这两款作品都远不如《生化危机4》的影响力大，但同样给了他很多有益的启发。


■《战争机器》制作人Cliff Bleszinski

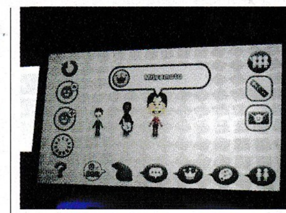
Cliff B还对与会者透露，《战争机器》最初曾被定位为一款FPS游戏，但在看了“虚幻引擎3”的实际性能演示后，他和他的开发小组决定放弃原先的想法，让玩家能够更直观、清晰地感受主人公马可斯的一举一动，《战争机器》也因此由最初的FPS变为了现在爽快、刺激的动作游戏形态。

另外，在本作的开发过程中曾否决过不少游戏要素，其中一个被称为“战斗现金兑换”的系统，允许玩家通过收集金钱或道具的方式来换取新的武器装备，其理念同样来自《生化危机4》，但最后由于考虑到这一系统可能会影响到游戏的“纯动作化”设计思路而被否决。

另外一个被最后取消的系统是所谓的“士气值”设定。根据最初的计划，队员士气的高低将直接影响他们的表现，如果玩家在游戏中不断受挫，队友甚至有可能会举枪自尽。当然，最后这个提案也没有通过，原因是这样的设定可能会降低游戏的乐趣甚至使玩家感到沮丧和气馁。

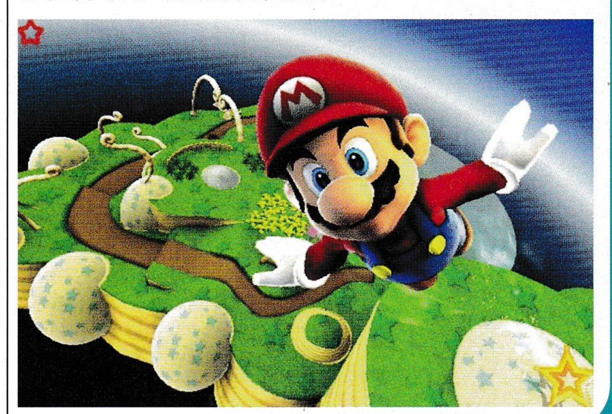
《超级马里奥 银河》年内发售！Wii新服务Mii频道公布

任天堂在此次GDC 2007会议上最引人注目的活动莫过于公司首席游戏设计师宫本茂的基调演讲，这位游戏产业最具传奇色彩的游戏制作人在演讲中向与会者介绍了任天堂一直一来所坚持的挑战创新极限、开拓未知领域、拓展玩家群体的信念和决心。他的演讲匠心独具、声情并茂，深深地感染了在场听众，台下不断传出一阵阵掌声与欢呼声，气氛十分热烈。


▲宫本茂的Mii形象

宫本茂在演讲中还公布了任天堂正在为Wii策划的一个全新频道——Mii频道，任天堂将在Mii频道里为来自全球各地的玩家们提供展示自己Mii形象的机会，比比看谁的Mii更流行、更受欢迎。该计划目前尚处开发阶段，所以频道详情还不得而知。

宫本茂在演讲中还提到了数年前他提出的关于《超级马里奥128》的构想，并表示尽管这款作品最终未能推出，但即将在Wii平台推出的《超级马里奥 银河》就是概念化的《超级马里奥128》的现实版，他还强调《超级马里奥 银河》将引入许多系列前作中从未使用过的新理念和新要素，任天堂当初的设想现在终于在Wii上得以实现。最后宫本茂对与会者确认，《超级马里奥 银河》将在今年年内正式与玩家们见面，并以一段鼓励年轻游戏开发者们大胆发挥想象，彰显自己的个性的肺腑之言结束了任天堂的基调演讲，整个会场顿时淹没在连绵不绝的掌声和欢呼声中。





2月26日 星期一

◇前不久索尼官方刚刚确认了即将于3月23日在欧洲首发的欧版PS3，在硬件规格上将进行部分调整，但对北美和日本地区的PS3是否也会进行规格调整始终闭口不提。SCEA的一位官方发言人对媒体表示，SCE美国分社还没有公布任何关于美版PS3硬件规格调整的计划，而SCE日本方面至今依然对硬件规格变动一事保持沉默。

◇Insomniac games公司总裁兼首席执行官Ted Price近日在接受国外媒体记者采访时透露，公司的首部PS3游戏《抵抗 灭绝人类》的续作正在构思中，同时他也透露了一些关于本作未来发展方向的设想和打算。他还透露，《抵抗》这款游戏早在开发之初，就是被作为一个拥有庞大故事构架的系列作品的第一个章节来设计的。

2月27日 星期二

软件《最终幻想XIII》采用全新战斗系统 P4

◇根据来自日本的消息，日前刚刚公开不久的3D格斗游戏《铁拳6》的街机版将于今年夏季开始测试，预计年内正式推出，目前PS3版发售日尚未确定。《铁拳6》街机版采用的是与PS3版《铁拳6》可以互换的街机基板，并且将是《铁拳》系列中登场角色最多的一作。

◇THQ公司近日对外宣布，将再推出一款根据著名漫画"《野蛮人科南》系列"改编的动作游戏。本作目前预定登陆PS3和X360两大次世代主机，暂命名为《科南》，游戏由Nihilistic Software公司负责开发。本作将采用爽快逼真的表现手法，营造出紧张刺激的战斗快感，玩家将可以使用多种不同的武器以及不同风格的格斗技，同时可以与场景发生全方位的互动。



◇UFO Interactive公司近日对外透露，随着PS2版《雷电III》的推出，公司还计划在X360平台上推出《雷电IV》。目前UFO Interactive公司还没有最后决定X360版的《雷电IV》究竟是以零售的方式推出，还是通过Xbox Live Arcade提供下载。

2月28日 星期三

◇索尼近日公布了BDP-S300型蓝光DVD播放器，预计将于今年夏天正式发售。具备与999美元的BDP-S1相同功能的BDP-S300，售价却只有599美元，与60GB版PS3的价格持平，此外还增加了播放CD光盘的能力，可以说是一款相对大众化的蓝光DVD播放器。

◇不久前索尼SOE官方曾经对外确认，将把6款Midway公司的街机游戏作品移植到PS3平台上。SOE近日正式宣布，这6款街机游戏中的第一款《致命格斗II》将于今年3月发售，售价4.99美元。据悉，本作将通过PlayStation Network以下载游戏的形式发售，本作不仅收录了街机版原作中的全部12名角色及其各自的通关结局动画，还支持网络下载升级以及通过网络进行在线联机对战等功能。

软件 《最终幻想XIII》采用全新战斗系统



Square Enix公司《最终幻想XIII》开发小组的制作人和开发人员们日前再次接受了媒体的采访，据悉，本作的战斗系统设计工作将再次由曾参与《最终幻想X》开发的土田俊郎担当。但《最终幻想XIII》的战斗系统既不是传统的"踩地雷式"，也不是《最终幻想XII》中使用的"无缝接合式"，而将采用一种全新形式。

据土田俊郎介绍，在本作中玩家可以直接在地图上确认敌人的存在，在进入战斗前还可以有针对性地对我方状态进行相应调整。而根据所处地域的不同，敌人的形态以及特点的设定也各不相同，游戏中有些怪物甚至拥有思考能力和感情，且随着游戏的进行，敌人的种类和特征也将发生改变。

关于角色的成长要素，土田俊郎表示成长的乐趣是"《最终幻想》系列"最为重要的游戏要素之一，开发小组目前正在深入研究如何能够在次世代的《最终幻想XIII》中为广大玩家展示一个乐趣无穷而又与众不同的游戏系统。

"《最终幻想》系列"的重要特征之一召唤兽，在本作中给人的印象也与系列前作不尽相同，由以前的战斗工具转变为现在接近同伴的概念。就如同之前公开的冰之召唤兽希瓦可变身成一辆摩托车，其他的召唤兽也有类似的设定。

levelup 网友评论

评论1 不知道这个新系统到底要怎么搞，感觉像是幻想中的最终幻想，没了"坂口"《FF》果然变味了。(by 15楼)

评论2 历代《FF》在游戏系统上都有所创新，这才是这个系列永远吸引人的地方，自始至终都一个样早晚会变得乏味。(by 17楼)

硬件 PSP、PS3联动功能六个月内全面升级

当索尼公布PSP与次世代主机PS3的联动信息之初，业界对此的反应还是比较积极的，但没过多久大家就发现，这一功能的实际应用范围十分有限，PSP的联动功能也开始被指责为PS3的一大鸡肋功能。

尽管面临着重重困难，但索尼似乎并不打算放弃对这一领域的开发，而最终的目标是要实现PSP与PS3的完全联动。索尼SCEE官方发言人Jonathan Fargher近日对媒体表示："我们计划在不久的将来，把PSP与PS3的功能进行全面整合，在未来的六个月内实现从现在的本地互动到未来的全球互动的飞跃。"

此外Jonathan Fargher还透露，PS3今后将可以与各种携式数码设备进行互动，从Walkman的MP3到苹果的iPod、从数码相机再到USB硬盘，只要它们与PS3相连，玩家就可以通过PSP访问这些设备而不受地域的限制。这就意味着今后PS3的用户不仅可以通过PSP随时随地查看PS3上存储的图片、音乐和视频等资料，甚至可以连接到与PS3相连的其他外接设备，即便是身处另一个城市甚至另一个国家。

levelup 网友评论

评论1 PSP跟PS3联动，其实还是很有作为的，关键就要看索尼能够开放多少功能权限了。(by 8楼)

评论2 要数码产品互动买个PC就全有了，用不着PS3，况且掌机与家用机互动这块连老任都没搞好，到现在销量依然不见气色的PSP又能有多大的作为？(by 10楼)

硬件 20GB版PS3依然健在！两种规格主机生产比率保持不变

自从去年11月PS3首发以来，20GB版PS3在日本和北美各地都是踪影难觅，有关索尼已经放弃20GB版PS3生产的传言也开始悄然兴起。针对这一情况，索尼官方出面进行了澄清，并强调20GB版PS3依然健在！

索尼SCEA公关部经理David Karraker近日对媒体表示："零售商手中两个版本PS3主机的数量多少，完全取决于商家的进货数量，如果他们认为某一个规格的主机市场需求量不大，那就不会从我们这里订购。"这就是为什么在部分地区很难买到20GB版PS3的主要原因。

Karraker还对记者确认，索尼到目前为止依然在继续生产20GB版的PS3主机，目前60GB版和20GB版PS3主机的出货比率是4：1，与去年11月PS3首发时的出货比率基本保持一致，且索尼近期还不打算改变这两种规格PS3主机的产量分配标准。

levelup 网友评论

评论 索尼打一开始就强调次世代视听娱乐享受，下载HD电影、PS3迷你游戏、游戏升级包哪个不需要大容量硬盘，消费者当然会更多地选择60GB版了。(by 2楼)

硬件 震动有望回归PS3！索尼与Immersion达成和解

PS3手柄震动功能的丧失曾让无数喜爱PlayStation系列品牌和DualShock手柄的玩家失望不已，许多一线游戏开发商和著名游戏制作人也都对PS3无法使用震动功能而表示遗憾。然而就在近日，突然传来了索尼与Immersion公司屏弃前嫌，即将展开新一轮合作的消息，震动功能回归PS3主机的希望也一下子变得光明起来。

根据Immersion公司发表的公开声明，两家企业已经达成了初步合作意向，并将"继续进行Immersion公司的专利技术在PlayStation系列产品上的应用"。尽管在声明中并未提及索尼的PS3，但不难想象所谓的"Immersion专利技术"就是手柄震动技术。

Immersion公司首席执行官Victor Viegas随后在接受记者采访时确认了与索尼方面的合作，同时强调将联手让震动的乐趣在PlayStation系列主机上得到进一步的延伸。索尼官方对于即将与Immersion展开的合作，特别是关于震动功能应用的相关项目表示欢迎，并宣布两家公司将紧密合作，进一步拓展PlayStation系列主机的娱乐体验。

另据来自美国美联社的报道，尽管目前尚未正式公开，但索尼与Immersion已经签定了合作协议。根据协议规定，索尼将在未来三年内分批次付给Immersion公司2250万美元，并获得Immersion所持有的部分专利使用授权。

levelup 网友评论

评论 1 震动只是一个条件，最关键的是支持的游戏必须丰富多彩，这才是硬道理！（by 48楼）

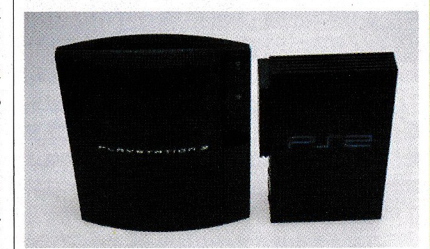
评论 2 震动终于要回归了，其实这也是明摆着的事，索尼之前这么耗着不给钱估计也是为了等待转机，现在转机来了，可以用原先1/4的钱把专利弄到手，很好。（by 6楼）

硬件 兼容1000款PS2游戏！索尼确认欧版PS3向下兼容事宜

索尼SCE全球研发工作室总裁菲尔·哈里森近日正式对外界宣布，3月23日PS3欧洲首发当天，将有1000款PS2游戏可以完美兼容欧版PS3主机，从一定程度上缓解了前不久由于硬件规格调整所引起的对欧版PS3向下兼容性降低的担忧。

前不久索尼官方曾经对外确认，欧版PS3将在硬件规格上进行相应调整，由原先的硬件兼容改为通过软件升级的方式来逐步达到对PS2和初代PS游戏的向下兼容。索尼官方发言人甚至承认："欧版PS3的向下兼容性将没有日版和美版那么好……"

菲尔·哈里森近日在接受记者采访时表示，玩家大可不必对PS3的向下兼容问题过分担忧，索尼完全可以通过固件升级的方式使欧版PS3达到与日版和美版主机一样的向下兼容性。他说："到3月23日（欧版PS3）首发时，我们相信将有超过1000款PS2游戏可以与PS3主机实现兼容。"他表示具体的兼容游戏名单将在3月23日PS3欧洲首发当天，在索尼的PS3欧洲官方网站上尽数公布，他同时保证，索尼将尽可能地把那些有重要影响力的PS2大作作为首发兼容游戏的重点对待。



levelup 网友评论

评论 1 虽然现在索尼正努力解决许多不利的因素，但是要PS3像PS2那样辉煌还有很长的路要走，现在的局势对PS3很不利。（by 11楼）

评论2 兼容性在国外玩家心目中还是很重要的，X360首发时也遇到过类似问题，能尽快解决又降低成本对索尼是个不错的信号。（by 14楼）

事件 东京游戏展2007活动概要发表

东京游戏展主办单位日本电脑娱乐供应商协会（CESA）与日经BP于3月3日正式发表了"2007年东京游戏展（TGS 2007）"活动概要，此次活动预定于9月20日到23日在日本千叶幕张国际展场举办，为期4天。

于1996年首度举办的东京游戏展，到去年的TGS 2006为止已经跨越了10个春秋，去年也创下访问人数19万2411人、参展厂商148家、展出游戏约650款、采访媒体4264人等多项历届最高纪录。

在此次TGS 2007上，主办方为了让以业内人士和媒体记者能充分进行业务洽谈与资料收集，决定将业内开放日由原先的一天扩充为两天。CESA主席、Square Enix公司社长和田洋一表示，在如何强化商展功能方面，虽然日本国内厂商对于维持现状没有异议，但是考虑到国际交流等原因，最终决定将业内开放日延长到两天。

针对逐年增加的国外参展厂商与参观者，CESA方面决定将在此次TGS 2007上提供多国语言（日、英、韩、中）的官方网站与会场导引标志，制作国外参观者专用的指引手册，并将举办国际性的研讨活动，促进国外参展厂商与日本国内相关业界人士的交流。

此外，还将对TGS现有的"儿童展示区"进行重新设计，以充实亲子同乐内容为目标，推出"儿童特别展位"。另外，除了上一届展会备受好评的"电视游戏博物馆"之外，本届TGS还将增设"电子游戏科学馆"等新内容。

levelup 网友评论

评论 1 任天堂不参加TGS，虽然已经是传统了，但是多少还是让人感到有些遗憾。（by 1楼）

评论 2 对业内人士来说TGS说到底也就是个交流活动，在哪交流不是关键，关键是跟想发展业务关系的厂商交流。不过任天堂自己搞发布会，还得让记者和制作人们来回跑，这个设定也是够缺德的。（by 6楼）

硬件 PSP、PS3联动功能六个月内全面升级 P4



◇根据Top Cow公司人气同名漫画改编而成的次世代FPS游戏《漆黑》，凭借引人入胜的故事设定和出色的画面效果引起了玩家们的关注。近日本作漫画的发行商Top Cow公司又对媒体透露，他们有意将这款人气作品搬上银幕。据悉，电影版《漆黑》的剧本已经在制作当中了。等到今年5月份游戏版正式上市以后，电影版的消息也将陆续开始公布。

3月1日 星期四

◇Rockstar Games公司近日宣布与NaturalMotion公司达成了合作协议，获得了快乐引擎（Euphoria engine）的使用授权，并将在公司的PS3和X360游戏开发中应用。Rockstar Games公司官方发言人表示，与NaturalMotion的合作其实早在几个月以前就已经陆续展开了，只是一直没有对外公布这一消息。该官方发言人还透露，公司旗下最重要的几款系列游戏作品都将使用到这款引擎。

3月2日 星期五

硬件 20GB版PS3依然健在！两种规格主机生产比率保持不变 P4



◇在前不久召开的纽约国际动漫展上，评委会将美国动画大奖下设的最佳动画电影奖颁发给了Square Enix公司的CG动画电影《最终幻想VII 降临之子》。本作的导演桥本真司随后在接受记者采访时表示，感谢评委会为这部电影颁发了如此的殊荣，也感谢"《最终幻想》系列"的众多支持者，特别是喜爱和支持《最终幻想VII》的玩家对这款作品的厚爱。

◇CAPCOM公司于最新发售的日本游戏杂志中正式宣布，将制作2006年7月27日发售的PS2动作游戏《战国BASARA 2》的续篇《战国BASARA 2 英雄外传 HEROES》，具体的游戏信息以及发售日尚未发表。

硬件 震动即将回归PS3！索尼与Immersion达成和解 P5

◇Rockstar Games公司于Take Two公司的结算发表会中正式宣布，目前正在开发之中的PS3、X360大作《横行霸道IV》将于2007年10月16日在北美发售，欧洲的发售日是3天后的10月19日。另外，之前公开的X360版追加内容下载将于2008年提供，PS3版的追加下载时期未定。

硬件 兼容1000款PS2游戏！索尼确认欧版PS3向下兼容事宜 P5

◇根据好莱坞媒体的报道，曾经在恐怖电影《寂静岭》中扮演女警官西尔比·班尼特的好莱坞演员劳瑞·霍尔登近日在接受记者采访时透露，《寂静岭》电影的续作目前正在策划之中。据她介绍，《寂静岭》电影版的剧作者"目前正在策划撰写续集"，但现在依然无法确定原作的导演Christophe Gans是否还会继续执导序集的拍摄工作。

3月3日 星期六

事件 东京游戏展2007活动概要发表 P5

◇被称之为PS2最后的杀手级软件《战神II》即将于3月13日在北美地区发售，目前本作的预购服务已全面展开。根据索尼公司的报告显示，目前为止《战神II》的预约数量已经突破100万套，而且随着发售日的临近，预购势头有增无减，相信本作能够创造比前作更高的销售成绩。



◇CAPCOM公司的PC网络游戏《怪物猎人 边境ONLINE》将于2007年推出，具体费用未定。本作以PS2版《怪物猎人2》为基础开发，游戏系统基本继承《怪物猎人》系列的系统，玩家将作为一名猎人不断接受讨伐怪物的任务，同时还能够收集素材、开采矿石、捕捉昆虫等，从而对自己的武器防具进行强化。

3月4日 星期日

软件 Mii把第三方拒之门外，任天堂保留Mii形象使用权 P6

◇根据英国车辆驾驶协会BSM新近公布的一项研究结果，热衷于竞速类游戏的人在驾驶汽车时出现超速等违章行为的概率要比不玩这类游戏的人高得多。BSM宣称，他们在对数千名16–24岁的受测试者进行调查后发现，有27%左右的人在玩过竞速类游戏后，容易受到游戏中超车、飚车等画面的影响，在实际驾驶汽车时有意识或无意识地选择非常危险的行车方式。对此，也有学者针锋相对地提出，竞速类游戏有助于提高驾驶员的反应能力和驾驶技巧。

◇育碧官方近日对外确认了《波斯王子》新作即将登陆X360的消息，并表示次世代《波斯王子》新作依然将以原作的背景为基础，但在剧情上不会再继续延续系列前作的设定。在游戏风格方面，新作将一改前两部中偏重于黑暗的设定，转而采用更加明快生动的风格和叙述方式。其次，游戏的重点也将由前作中的以战斗为主改为以探险为主，各种令人匪夷所思的惊险特技动作和飞檐走壁的绝技将再次成为玩家挑战的主要方向。

◇PS3游戏《战鹰》制作小组的成员们近日在参加国外著名游戏媒体IGN的周末广播节目时确认，PS3版《战鹰》将通过PlayStation Store以下载的方式向用户发售。另外，游戏将只对应一个最多32人的多人联机模式而没有单机模式可供选择，但不排除日后通过在线升级等方式拓展游戏模式的可能。

3月5日 星期一

软件《战神》年内登陆PSP，奎托斯即将转战掌机平台 P6

◇据即将上市的最新一期电子娱乐杂志EGM报道，Capcom有意在《丧尸围城》中增加对应网络联机的功能，而Epic Games也打算在不久后提供《战争机器（Gears of War）》的新下载服务，且这些下载内容可能将对所有Xbox Live用户开放。

◇微软最近公布的一项统计数据却显示，在微软开展Xbox Live业务的所有地区中，日本地区的注册比率竟然排在第一，甚至超过了北美。微软官方对此的解释是，NBGI公司1月25日发售的X360游戏《偶像梦工厂》对Xbox Live业务在日本的普及起了不可忽视的重要作用，自去年圣诞节的年末商战开始，微软点数在日本地区的销量比之前增长了2.3倍，特别是1月25日《偶像梦工厂》发售前后，点数的销量猛增了4倍。

软件 Mii把第三方拒之门外，任天堂保留Mii形象使用权

在次世代游戏体验中，用户自定义功能在游戏中所起的作用正在与日俱增，而任天堂的用户自定义形象Mii则是近来这一功能的最佳诠释。Mii自公布以来就一直受到玩家们的广泛好评，许多人期待着这种功能能够被应用在《模拟人生》这一类游戏中，不过最近有消息表明，任天堂并不打算对第三方厂商开放Mii的相关使用授权。

EA公司游戏制作人Eric Chartrand近日在接受国外媒体采访时透露，尽管他们提出过请求，但任天堂至今依然没有为第三方开放Mii的必要相关开发工具，而且也不允许第三方厂商在各自的游戏中使用Mii形象自定义功能。Chartrand表示，Mii的形象自定义功能拥有巨大的潜在市场可以挖掘，但现在除了《Wii Sports》等极少数任天堂第一方游戏以外，没有任何一款第三方软件能够使用这种功能，不能不说是一种遗憾。

由于任天堂的新主机刚刚问世不久，因此就目前的情况来看，任天堂应该不会在短期内开放Wii的相关功能的开发工具和授权，这其中也包括Mii形象自定义功能，这一点其实并不难预料。不过随着时间的推移，Wii的相关服务日趋成熟，相信这种情况肯定会逐渐有所改观。

levelup 网友评论

评论1 一个形象自定义，不是什么了不起的功能，如果不是现在Wii热卖恐怕老任也没这么牛。开放给第三方，让更多的游戏利用这种功能难道不是利大于弊吗？（by 12楼）

评论2 开放是肯定要开放的，只不过现阶段任天堂没那么容易放手的。别小看这个小小的Mii，一旦今后Wii在全球风靡起来，Mii的影象力将是不可想象的。（by 37楼）

软件《战神》年内登陆PSP，奎托斯即将转战掌机平台



就在SCE硬派动作游戏大作《战神II》的试玩版推出前不久，从业界内传出了该系列可能将登陆PSP的消息。近日国外知名游戏网站1UP的编辑拿到了官方提供的正式零售版《战神II》，并证实了PSP版《战神》存在的消息所言不虚。

根据这名编辑在其个人博客上公布的照片来看，与先前传言的一样，游戏说明书背面的广告上刊登了一条《战神》即将登陆索尼掌机PSP的宣传广告。画面中间一个《战神》系列特有的巨大“Ω”标志，中心部分是一个“PSP”的LOGO，下方还写有“Coming 2007”的字样，照此推测，本作在今年年内上市的可能性很大。另外，此前关于SCE旗下制作过《杰克与达斯特》的开发商Ready at Dawn将负责本作开发的传言也最终在这则广告上得到了证实。

levelup 网友评论

评论 意料之中，SCE现在就这么几个宝，最后肯定是要压在PSP身上的。PSP现在的软件素质比刚开始的时候强了不少，不过总体速度还是太慢，这样下去只能跟着老任和NDS屁股后面转，要想走出自己的路，靠沾大作的光或是靠模拟器吃老本是不行的，索尼还得继续加油才行！（by SLS）

事件 PS之父又背黑锅，斯金格指责久多良木健“自做主张”


■久多良木健和霍华德·斯金格

索尼SCE主席兼首席执行官、同时也是PlayStation系列品牌缔造者的久多良木健，继去年被指责为使PS3丧失对《GTAIV》及《刺客信条》等次世代大作独占权的罪魁祸首之后，近日又背上了新罪名，而这次对他提出不满的不是别人，正是索尼集团首席执行官霍华德·斯金格。

斯金格近日在接受美国《华尔街时报》采访时透露，久多良木健的为人使其很难相处，而最令他难以容忍的是他经常背着集团高层“自做主张”。据斯金格透露，久多良木健在职期间，曾经多次瞒着斯金格做出了许多重大决定，并且对CEO和董事会隐瞒了PS3关键零部件存在大规模量产困难等严重隐患。其中一个例子是，久多良木健在PS3主机的研发阶段，擅自增加PS3的预算投资，而公司的许多高层管理者当初竟然对这一决定毫不知情。

去年9月期间，久多良木健又提出降低20GB版PS3在日本地区的售价，并称此举将对PS3在日本地区的业务拓展起到关键作用。斯金格表示他在久多良木健的“力谏”之下，出于确保PS3首发成功的目的而同意了降价的决定，但他现在承认：“从财政角度来讲，这（指降价）不是一个正确的决策。”

斯金格在采访中还透露，他为了取得久多良木健的信任以求得日后的顺利合作，曾多次试图改善二人之间的关系，但结果却是无功而返。他甚至透露自己“与久多良木健一起进餐的次数多过陪自己妻子外出吃晚餐的次数”，但最后差不多都是不欢而散。

levelup 网友评论

评论1 要是盛田昭夫还在世的话今天的索尼也不至于走那么多的弯路，看看丰田50年的财政无赤子差距是那么的大啊！（by music.snake）

评论2 久多良木健的管理能力、决策能力确实不行，PS3是个最好的例子，亏了本卖价位还那么高，是该反省反省了。（by 25楼）

评论3 PS可说是久多的亲生儿子，他在这个品牌上投入的热情谁人能比？斯金格的做法给人的感觉象是在排除异己。（by 丽影）

软件 PS2联机游戏陆续停止，《生化危机》、《MGS3》官方服务器下线



随着PS3网络服务的日趋完善，原先的部分PS2联机游戏所使用的网络服务也陆续宣告停止。今年3月初Konami公司正式对外确认了《潜龙谍影3 生存》的联机服务将于4月2日起全面停止的消息。

Konami官方在声明中表示，尽管《MGS3》的网络联机服务宣告结束了，但"《MGS》系列"的联机游戏体验不会就此终结，玩家们将可以在PSP的《潜龙谍影 掌上行动》中，以全新的角色挑战全新的关卡，将永无止境的任务继续下去。

此后不久，Capcom公司也对外宣布，《生化危机 逃出生天》和《生化危机 逃出生天 二号档案》两款游戏的网络服务也即将停止运营。根据来自Capcom官方论坛的消息称，Capcom准备从今年3月31日开始全面停止这两款网络版《生化危机》游戏的在线服务。尽管官方服务器即将停止运营，但玩家们依然可以进行单机游戏或是在私服上进行联机游戏。在声明的最后，Capcom官方也没有忘记对一直以来支持这两款作品以及"《生化危机》系列"的忠实FANS们予以感谢。

levelup 网友评论

评论1 希望《生化》能出在PSP上，这款游戏也不比《怪物猎人P》差呀！而且联机性也很强，不用再开什么网络服务，可以完全利用PSP的网络功能。（by 9楼）

评论2 两个都是好游戏，尤其是《MGS3》，前一段时间欧洲的联机比赛还进行的如火如荼，现在也终于到了要说再见的时候，感谢《MGS》系列，感谢小岛。（by 13楼）

事件 中国自己的GDC诞生！中国游戏开发者会议8月上海召开

全球知名技术信息服务公司国际数据集团（International Data Group，简称IDG）在游戏开发者会议2007召开期间正式对外宣布，将在今年举办完全面向中国市场的游戏开发者会议Game Developers Conference China，简称GDCC。

据悉，第一届GDCC将于今年8月27日—29日期间在上海举办，会议将由现在GDC会议的主办方美国CMP科技有限公司和IDG合作举办。这也是继改组后的"E3 Media Festival"和专门面向玩家的"E for All"展会之后，IDG在今年年内策划的第三场游戏产业大型会议活动。

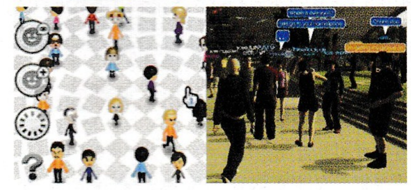
IDG官方表示，首届GDCC将召集中国国内的知名游戏开发公司和制作人，同时也会邀请国际一流的游戏开发企业和开发人员参加。IDG公司亚洲地区总裁兼首席执行官Hugo Shong对记者表示，"能够让亚洲与欧美的游戏制作者们共同交流，一起探讨和研究面向中国市场的游戏开发道路。"是他们一直梦寐以求的事业，

levelup 网友评论

评论1 终于有人来指导中国的游戏业了，国人游戏大大们，一定要好好学习啊！（by 9楼）

评论2 我们能向世界一流的游戏开发商借鉴的东西太多了，现在需要这种专业的学术性会议，光搞那些花哨的展览没多大意义。（by 14楼）

事件 索尼再次抄袭对手？任天堂对PS Home业务作出回应



在今年3月召开的游戏开发者会议2007上，索尼公布了对应PS3用户的新网络服务"PlayStation Home（游戏之家）"，这一业务将允许PS3玩家建立一个3D人物形象和虚拟的网络空间，并通过相关的服务与其他玩家交流和沟通，其性质与Wii所使用的的Mii形象自定义功能相似。

PS3的这一新业务公布后立刻引来了不少质疑，而任天堂的一位官方发言人则干脆毫不避讳地指责索尼又一次犯了抄袭的老毛病。这位发言人对记者表示："这是索尼一直以来"Mii–too"（音同"Me too"汉语意为"我也是"，暗示索尼再次模仿了任天堂的创意）作风的又一经典范例。"他在谈话中还暗示，这几年间索尼对任天堂所宣扬的理念一直嗤之以鼻，现在却一样不落地全部模仿，不过任天堂对此并不在意。

与采用简单的线条和动画风格元素勾勒出来的Mii形象相比，索尼游戏之家业务所提供的3D人物形象要细致得多，造型也更加逼真，相对于造型略显简陋的Mii形象，也有不少人比较看好游戏之家的发展前景。不过任天堂方面对此似乎并不以为然，官方发言人对记者表示，任天堂对目前Mii所取得的业绩十分满意。"Mii正在以其特有的方式演变成为一种文化现象。"任天堂官方发言人对记者说："Mii的理念所吸引的并不只是传统意义上的普通玩家，而在Wii的影响下，这一人群（指非核心玩家群体）的数量正在悄无声息地不断壮大中。"

levelup 网友评论

评论1 游戏之家的画面细节比Mii强大多了，整个是网上的模拟人生，实在看不出有哪里模仿任天堂了？（by 19楼）

评论2 索尼模仿的不单是一种形式，而是一种游戏理念，这不也证明了索尼现在也开始认同任天堂的理念了！（by 23楼）

评论3 应该说，这叫拿来主义，好的东西，就是要拿来用，并且还得创新，PS HOME是借鉴了Wii和Xbox Live，希望做到最后不要弄个四不象就好。（by 28楼）

◇微软公司正式公布了256MB的X360用记忆卡，与此同时Xbox Live Arcade游戏的容量上限也由原先的50MB上升到150MB。X360用256MB记忆卡售价为49美元，64MB记忆卡的售价也由原来的39美元下调至29美元。

3月6日 星期二

事件 PS之父再背新罪名，索尼CEO指责久多良木健"自做主张" P6

◇任天堂美国分社于3月6日公开了三款Wii虚拟主机新作，他们是《电梯大作战》（500点）、《红刃》（800点）和《超魔界村》（800点），依次分别来自任天堂的NES（FC）、SNES（SFC）和世嘉的Genesis（MD）主机。

◇CAPCOM公司宣布，于2月22日发售的PSP动作游戏《怪物猎人 便携版 2nd》的累积出货数已经突破100万套，成为PSP主机发售以来的首款百万作品。同时，前作《怪物猎人 便携版》的普通版和廉价版的总累积出货数也突破100万套，该系列软件的总出货数约为370万套。

3月7日 星期三

软件 PS2联机游戏陆续停止，《生化危机》、《MGS3》官方服务器下线 P7

◇微软公司宣布，全球Xbox Live的会员数已经突破600万人。这比去年5月E3展中发表的计划于2007年6月末Xbox Live会员数突破600万人的目标提前了4个月。另外，自2002年11月开展服务以来，Xbox Live的游戏时间总计为23亿小时，开启成就的玩家分数合计超过75亿，销售的微软点数为50亿以上。

事件 中国自己的GDC诞生！中国游戏开发者会议8月上海召开 P7

◇微软公司近日为了修正X360主机的弱点暗中发布了修正补丁。据悉，利用该弱点玩家可以将自己喜欢的应用程序和系统在X360主机上运行，而该补丁将对X360的串改防止机能进行修正。据悉，该问题最初于2006年11月被发现，在12月召开的讨论会中被实际演示，微软随后在2007年1月对其进行了修正。

◇育碧公司公开确认了此前流传的有关人气动作游戏《忍者神龟》将登陆微软Xbox Live Arcade平台的消息。官方同时宣布，这款来自1989年街机平台的横向卷轴动作游戏将在本月内通过Xbox Live向玩家开放，游戏依然将分为7个大关卡，所有关卡都支持通过Xbox Live或本地进行1–4人的联机游戏。游戏的下载费用为400点（5美元）。此外，游戏还将支持语音聊天功能。

◇SCEA开发部高级主管John Hight在GDC 2007上宣布，索尼将把新的游戏销售方式"章节游戏"应用到PS3游戏软件中。索尼目前正在开发多款对应PS3平台的章节式系列游戏作品，其中的大部分都将在今年年内公布。所谓"章节游戏"，是指将一部作品分成若干部分进行销售。其特点是最初只开发游戏的一部分并进行销售，随后再开发其它部分并逐个推出。

3月8日 星期四

◇索尼SCE全球研发工作室总裁菲尔·哈里森在GDC 2007的基调演讲上正式确认，备受各界关注的PS3平台FPS超大作《杀戮地带》的首个实际试玩版将在今年7月召开的E3 Media Festival，也就是全新改组后的E3上公开。会上同时还播放了一个用于展示PS3最新开发工具PlayStation Edge性能的《杀戮地带》演示影像。据悉，PlayStation Edge的主要用途是为了进一步简化PS3游戏开发的难度，这套开发工具中还同时包含RSX图形性能分析软件和GCMReplay。

3月9日 星期五

事件 索尼再次抄袭对手？任天堂对PS Home业务作出回应 P7

◇暴雪公司近日正式对外宣布，大规模多人联机RPG游戏《魔兽世界》的资料片《燃烧的远征》全球累计销量已经达到了350万份。而此时，该资料片在占《魔兽世界》全球注册用户总数1/3的中国地区还没有正式发售。《燃烧的远征》自今年1月16日发售以来销售势头十分火暴，目前该资料片在北美地区的累计销量为190万套，欧洲地区为160万套。

软件 是商品不是艺术品！稻船敬二抨击四叶草制作人 P8

◇索尼全球研发工作室总裁菲尔·哈里森公布“PlayStation Home（游戏之家）”业务的第二天，“PlayStation Home”的测试版网站随即开放，但测试的注册业务还没有对玩家公开，索尼方面表示该业务到今年下半年时将开始正式运营，并将通过这一官方站点陆续发布更多新消息。

◇PSP游戏《乐克乐克》的开发导演Tsutomo Kouno在GDC 2007上对外确认了本作将会推出续作的消息。Kouno对与会者表示，他希望在《乐克乐克2》中使用新的图形绘制技术以及新的人工智能系统（AI）并彻底改变续作的游戏方式，从而给玩家带来全新的游戏乐趣。此外，他希望能够在《乐克乐克2》中进一步完善音乐和视觉效果的应用。但目前还不清楚《乐克乐克2》是否将继续在PSP上推出，还是通过下载的方式作为PS3迷你游戏发售。

3月10日 星期六

硬件 索尼何日实现收支平衡？专家称美、日版PS3规格调整势在必行 P8

◇在GDC 2007最后一天的会议中，索尼官方展出了使用“虚幻引擎3”开发的次世代FPS游戏《虚幻锦标赛3》的PS3版实际游戏试玩。尽管从实际游戏画面来看，本作依然有许多需要进一步完善的部分，但从整体来看素质非常不错。索尼官方还对记者透露，游戏实际发售时，除了对应PS3的六轴动作感应手柄以外，还将同时支持鼠标与键盘这一FPS游戏黄金操作组合，满足不同玩家的不同操作习惯。

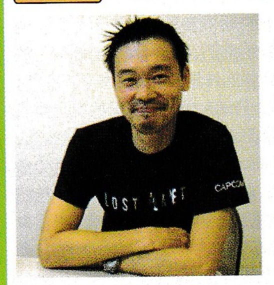
硬件 PS3心有余而力不足，索尼承认PS3现状无法保证大作独占 P8

◇在此次GDC 2007上，Epic Games公司高级副总裁Mark Kidney正式对外界确认了去年在X360平台上叱咤风云的次世代动作射击大作《战争机器》将登陆PC平台的消息。不过他同时表示，Epic Games目前将把主要力量集中在预定于第三财政季度推出的应用“虚幻引擎3”的PS3、X360和PC平台大作上，因此期待PC版的《战争机器》的玩家可能还要忍耐上一段时间。

◇曾开发过《上帝也疯狂》、《黑与白》等众多经典名作的著名游戏制作人Molyneux，在GDC 2007上进行演讲时透露，Lionhead Studios的RPG名作“《神鬼寓言》系列”的次世代续作《神鬼寓言2》目前正在开发中。Molyneux表示，本作与其他RPG游戏最大的不同之处在于，开发小组决定将“爱”作为游戏的情感要素重点来表达，而这种感情部分来自于游戏中新增加的关于结婚、生子乃至饲养宠物等设定。

◇EA公司官方在GDC 2007上对外界透露，EA目前正在与好莱坞著名导演史蒂文·斯皮尔伯格展开一系列的合作，其中包括一款Wii平台独占游戏作品的开发计划。EA洛杉矶分公司的高级副总裁Neil Young在采访中表示，与斯皮尔伯格合作开发的这款Wii新作是完全为Wii主机量身订做的，并保证游戏将“充满激情而且非常有趣”。

软件 是商品不是艺术品！稻船敬二抨击四叶草制作人



Capcom知名游戏制作人，曾开发过《丧尸围城》和《失落的星球》等次世代游戏的稻船敬二近日在接受记者采访时，对Capcom旗下著名游戏工作室四叶草（Clover）的两款代表作《大神》和《红侠乔伊》给予了高度评价，但却对四叶草的制作人进行了猛烈抨击，并强调正是由于制作人失职而导致这两款优秀的作品最终落得了个叫好不叫座的尴尬结局。稻船敬二在采访中说：“我要强调的是游戏不是艺术品，而是一种商品，如果我们做游戏的人都把游戏当成艺术品来看的话，最后就会落得这么个结局。”

“我个人认为《大神》和《红侠乔伊》这两款作品都非常优秀，也正是因为如此，我认为这两款作品的开发导演都取得了成功，但游戏制作人的工作却是失败的。因为制作人首先要确保游戏开发质量，然后还要再想办法把游戏推销出去。”稻船敬二继续说道：“制作人必须考虑如何让优秀的作品尽可能地为玩家所了解和接受，当然，争取获得业界的好评也是一个重要部分，但关键问题是要把游戏卖出去，而（四叶草）制作人显然没有完成这项任务。Capcom当初曾表示过要为四叶草推销游戏，但被拒绝了……优秀的开发导演也许并不少见，但如果没有优秀的制作人作为保障的话游戏就没有销路，我认为四叶草（解散）的例子很能说明问题。”

levelup 网友评论

评论 1 公司花一大笔钱给你做游戏，目的就是再赚一笔钱回来，你做你自己喜欢的东西结果卖不掉，这样哪家公司能受得了。卖不出去的游戏就是再有艺术性对厂商来说也没有意义。（by 32楼）

评论 2 虽说为四叶草不平，但稻船的批评一针见血也无可厚非，希望SEEDS昔日的同僚吸取教训与经验，制造出真正的神作来。（by 30楼）

评论 3 神作毕竟只是“神”作，普通大众需要的是娱乐。其实《大神》和《乔伊》虽然是精品，但是毕竟不是人人都能接受的，《铁骑》更是如此。（by 10楼）

硬件 索尼何日实现收支平衡？专家称美、日版PS3规格调整势在必行

索尼前不久对外正式确认了即将于3月23日首发的欧版PS3主机将采用新的硬件规格的消息，欧版PS3规格变化的主要部分是取消了原先为模拟PS2游戏所安装的EE芯片（Emotion Engine），而主机生产成本也因此有所降低。但索尼方面并未透露这种改良版PS3是否以及何时才能登陆北美和日本市场。

近日，根据来自业内相关人士透露的消息，索尼确实有对美、日版PS3主机规格进行相应调整的相关计划，但他暗示目前索尼高层依然对此事迟疑不决。至于最后是否能够在北美及日本两地推出改良版PS3，将在很大程度上取决于欧洲玩家对欧版PS3的反应。

据索尼官方宣称，PS3规格调整是为了保证能够在公司即将结束这个财政季度中维持收支平衡状况，而全球各大证券及金融投资公司也都对PS3规格变动一事给予了高度重视，据日经证券分析，索尼要实现收支平衡，就必须同时在北美和日本地区推出改良版PS3，否则将很难实现既定目标。

索尼在此前发布的年度财政预估报告中透露，集团在本财政年度（截止到2007年3月31日）可能将亏损2000亿日元（约合130亿人民币），因此对于索尼来说，控制PS3高额制造成本就成了目前的当务之急。

levelup 网友评论

评论 1 使用EE芯片不仅意味着额外的生产成本，同时也包含支付给软件开发商的权利金，希望新版本能够为日后PS3降价出一份力。（by 9楼）

评论 2 PS3的价格就相当于X360+Wii，但是游戏阵容可比不了这两个主机加在一起，再这样下去真的就危险了！（by 14楼）

硬件 PS3心有余而力不足，索尼承认PS3现状无法保证大作独占

索尼全球研发工作室总裁菲尔·哈里森近日在作客一个索尼官方的博客活动时，首次对外界坦言PS3现阶段缺乏第三方独占大作支持的不利局面。但当被问到对《GTA IV》这样的重量级大作转向多平台发展一事有何看法时，菲尔·哈里森似乎并不感到担心。

菲尔·哈里森在谈话中承认，目前PS3游戏开发难度高、投资大等问题是困扰第三方厂商的一个重要因素，但他强调索尼目前正在推出的一系列游戏开发工具将帮助开发商更快地掌握PS3游戏的开发特性。他举了索尼在此次GDC 2007上刚刚发布的PS3游戏开发套件PlayStation Edge为例，并表示应用该开发工具的PS3游戏最早在今年秋天就可以上市。

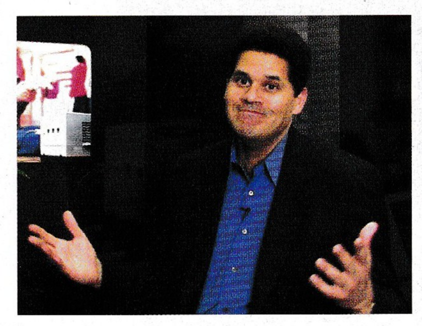
对于失去对《GTA IV》独占权一事，菲尔·哈里森承认以PS3目前的市场占有率是很难将《GTA IV》纳入独占游戏行列的。但他同时表示，随着PS3业务的逐步上升，第三方独占游戏的出现也将成为可能。他说：“现在的PS3还无法凭借一己之力保证Rockstar的《GTA IV》这样的作品能够在独占平台上回收全部投资，作为次世代的首款“《GTA》系列”续作，Rockstar投入了大量的资金和开发时间，所以单在PS3一个平台上发售可能很难使投资做到物有所值。但在不久的将来，随着PS3的市场占有率不断提升，独占大作的出现也将变得更容易。”

levelup 网友评论

评论 1 现在已经不是PS2时代了，想搞独占难度太大，况且三台主机中的两台发售时间都不长，没有哪家厂商敢在这个阶段孤注一掷。（by 29楼）

评论 2 能赚到钱就是王道，只要PS3的普及程度够高，不用担心没有独占作品问世，一切就看PS3自己的造化了，说别的根本没用。（by 30楼）

1 GDC 2007趣闻——雷吉 vs 菲尔



本月初在美国旧金山召开的游戏开发者会议2007，吸引了来自全球各地的游戏厂商、众多业内人士和媒体记者。在为期五天的紧张繁忙的会议日程期间，也发生了不少颇为有趣的小插曲，下面就为大家简述其中一二。

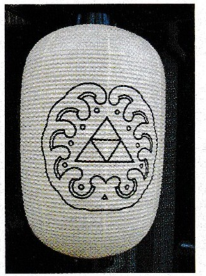
任天堂GDC基调演讲开始前，会场内已经聚集了不少业内人士和记者，其中也不乏颇具影响力的重要人物的身影，坐在会场最前排（重要来宾席）的任天堂美国分社社长雷吉和掌管索尼游戏开发大业的菲尔·哈里森则最为引人注目。

雷吉与往常一样，依然保持着和蔼的微笑并与到会者们亲切交谈着，我们的记者则趁会议开始前的空隙来到了前排与哈里森攀谈起来，当被问到他现在的感想时，哈里森风趣地回答说：“我感到很高兴，能坐在下面当观众而不用上台演讲（索尼的基调演讲在前一天进行）。”

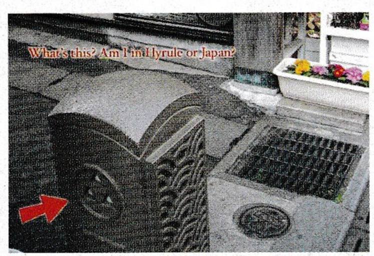
然而就在此时，意想不到的情况发生了，会场后排不知哪个爱搞恶作剧的家伙突然冲着雷吉所在的方向高声喊出了一句“给他点颜色瞧瞧！”雷吉不慌不忙地应了一句“给谁？”后面一个声音立刻回答道：“前排，菲尔·哈里森！”

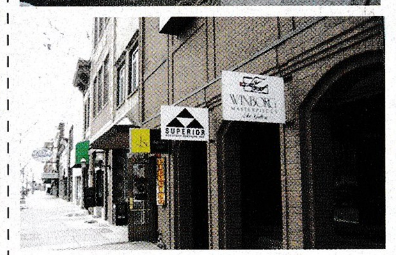
尽管只是个玩笑，但这一尴尬的局面显然出乎在场所有人的意料之外。当人们把目光再次集中在雷吉身上时，只见他依旧面带微笑地回答道：“其实，我们已经这么做了。”会场上顿时爆发出一阵笑声。

2 遍步全球的三角力量

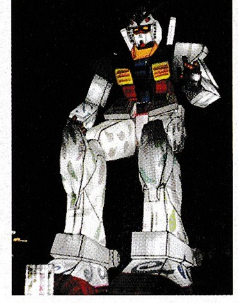


任天堂SFC平台游戏《塞尔达传说 众神的三角力量》一直被许多玩家奉为经典名作，其中的三角力量标志更是让许多玩家难以忘怀。事实上只要细心留意的话，其实三角力量就蕴涵于我们的日常生活当中，看了国外网友提供的这些遍步于大街小巷的三角力量后，是不是也对你有所启发呢？只要有心，游戏就在我们身边。



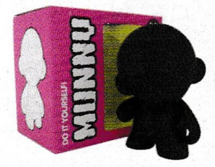


3 高达，屹立于大地之上！



元宵节挂灯笼的习俗在中国有着悠久的历史，不过这些传统也在随着时代的演变而发生着变化。在今年台湾省元宵节的灯会上，一座1：1原大的RX-78高达花灯吸引了众多参观者的目光。近年来台湾元宵节灯会的主办方一般都会在会场中央摆放一个当年的生肖主题花灯，而四周则是一些竞赛花灯和赞助厂商制作的“宣传花灯”，这个原大高达花灯就是其中之一。不过由于围观拍照者过多，再加上材料本身也不结实（估计用的不是高达尼姆合金），在众人的拥挤下险些变成瘸腿高达（汗）。

4 超Q《战争机器》玩偶



去年X360平台上最火的游戏非《战争机器》莫数，与之相关的各种DIY作品更是数不胜数，不过恐怕很少有人会把这款硬派动作游戏与Q版人物形象联系在一起。没有做不到，只有想不到，国外玩家近日用行动为我们证实了这一真理。这就是大家现在看到的使用Munny玩偶（一种可以自己DIY造型和颜色的畅销儿童玩具）制作而成的《战争机器》主人公马可斯的Q版造型，短腿大头的形象，是不是很容易让人产生一种抢过来捏一下的冲动呢？



5 NewType专用！高达无双剃须刀



伴随着PS3平台3D动作游戏大作《高达无双》的上市，各种与游戏相关的周边产品开始如潮水般汹涌而来，就连许多原本和游戏扯不上边的企业也不打算放弃这样一个猛捞的大好时机。日前，日本一家名为“贝印”的生产日用品的厂商公布了一个高达产品开发计划，不过这个计划中没有高达拼装模型，其第一款商品是一把剃须刀。

据该产品的官方网页介绍，这款泰拉K-4高达无双剃须刀采用了与RX-78-2始祖级高达相似风格的外型设定和主体颜色，同时还附送了四块锋利无比的刀片作为“备用装备”，另外还同捆赠送一个高达主题刀片收藏盒，不仅可以十分方便地贴在墙上，还能把剃须刀本体也挂在上面节省空间。

官方强调，这种高达无双剃须刀乃是专门为NewType级别的玩家所设计，并保证将给使用者带来与众不同的感觉。虽然不清楚究竟怎么个与众不同法，但是980日元的价格还算适中，有兴趣的玩家不妨买来体验一把NewType的感觉。



DRAGON QUEST SWORDS

ドラゴンクエストソード
仮面の女王と鏡の塔

文编：风间仁　美编：chisun

STORY

阿尔索德王国是被蔚蓝海洋所围绕着的美丽岛国。
邪恶魔王的突然降临打破了这里的安宁。
打败魔王的5年后，
王国的居民们正为了魔王讨伐的5周年庆典而愉快地忙碌着，
但是此时谁都没有注意，
一个小小的异常变化悄无声息地发生了……

Wii A·RPG	勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔 ドラゴンクエスト ソード 假面の女王と镜の塔 厂商：Square Enix　售价：未定　发售日期：2007年春	1人 全年龄 日版

人气RPG“《勇者斗恶龙》系列”登陆Wii平台的第一作，操作Wii手柄进行攻防的“体感动作”游戏《勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔》即将于今年春季与广大玩家见面。此次为大家介绍的是由鸟山明大师所设计的个性的角色们，以及通过各种姿势挥动Wii手柄释放的威力巨大的必杀技和操纵盾来防御敌人进攻的相关情报。

战斗中即时LEVEL UP

本作的升级系统与“《DQ》系列”之前作品基本相同，都是通过击倒怪物获得经验值，累计到一定量后便可升级。而不同点是，本作中可以向下面画面这样在战斗中直接升级。

▲▶LEVEL 1和LEVEL 4的主人公能力比较。“攻击力”、“防御力”、“速度”等都获得了强化。

主人公

身背长剑，手持坚盾的少年，他即将肩负起拯救阿尔索德王国的重任。

新的勇者诞生 《DQ》系列初次有“语音”的同伴们登场

本作是《勇者斗恶龙》系列”的第一款角色拥有语音的作品（日版），日本人气配音演员的加盟将使游戏的代入感更强。战斗中根据战况角色会发出称赞、提醒或者建议等丰富的语音，这将使本作战斗的临场感较之以前作品大大的增强。



伟大的父亲 波特

主人公的父亲，曾经被称为“英雄”的剑士，失去的右手被假肢取代，因此现在主要以强力的攻击咒文作战。

声优：松田贤二

曾经是僧侣的少女 赛蒂亚

原是在神殿的僧侣，擅长回复系咒文，队伍中有了她的存在，即使遇到再强劲的对手也不必慌张。

声优：木下あゆ美

阿尔索德王国的王子 迪因

声优：小西辽生

游戏的舞台阿尔索德王国的王子，掌握基本的攻击魔法以及辅助魔法等神官系咒文，主人公的坚强后盾。

不仅同伴有语音 “试练的骑士”开口说话！

本作中不仅我方角色拥有语音，在某个废墟的深处，一名守候在那里的试练的骑士竟然对主人公开口说话。这位神秘的骑士究竟是谁，为什么要测试主人公的身手？

◀主人公们在废墟中遭遇强敌，一场苦战在所难免。

▶一番激战过后，骑士突然开口说话，看来对主人公的能力还很满意。

对抗强敌的重要手段 多彩的必杀技

游戏中除了挥动Wii手柄进行的普通攻击外，当积蓄能量后主人公可以释放出威力巨大而且帅气的必杀技。不同的必杀技攻击范围不同，火焰、雷电、物理等属性也不同，因此需要根据战况来决定。还要注意的是“必杀技”发动是有时间限制的，在一定时间内如果“必杀技”没有成功发动的话能量将会白白浪费。


▲遭遇劲敌，战斗进入白热化。通过不断的攻击逐渐积累HP下方的剑型能量槽，蓄满后就可以发动“必杀技”。

▼▶不同的“必杀技”发动的动作不同，以“稻妻雷光斩”为例，发动时需要将Wii手柄举过头顶并不断地画圆，当画面右侧的能量攒满后向下方挥剑即可发动。





◀天空滑落一道闪电，给予敌人强力的打击。

除了“稻妻雷光斩”外，必杀技还有很多种，下面是两种没有公开名字的必杀技，可以看出威力丝毫不比“稻妻雷光斩”逊色。



◀根据画面提示，将剑尖向下插入地中不动，吸收大地的能量。

▶能量蓄满后再向前方作“刺”的动作，发动必杀技。

◀从地底喷涌而出的岩浆给敌人造成伤害。



◀同样如画面所示，将剑尖向上举过头顶并反复上下挥动来积蓄能量。

▶蓄满后将剑用力指向天空最后用力向下挥动，发动雷电必杀攻击。

阻碍英雄们前进的怪物们

美丽的阿尔索德王国国土中隐藏着无数危险的怪物，森林、峡谷、高山中到处都有它们的存在，这些虽然都是在《DQ》系列”中登场的大家所熟悉的怪物，但是游戏方式的进化使玩家必须从一个新的角度去重新了解它们，那就是它们各自的攻击动作。

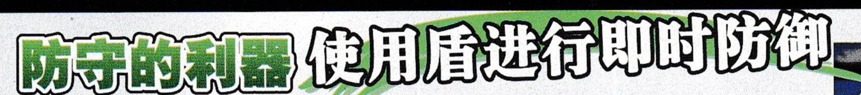




◀在阴森的森林深处突然出现并袭击玩家的丧尸，超可怕！



▲血红的长舌头耷拉在外面的鬼蘑菇，之前系列中它们的毒、睡眠攻击曾令玩家吃尽苦头。



游戏中Wii手柄可以当作武器来进行攻击，还能够作为盾来防守。在敌人进攻时，看准敌人攻击的方位，将盾向这个方位移动，如果正好用盾的中心挡住敌人攻击的话，可以成功抵消敌人攻击所造成的伤害。但是，由于敌人的攻击方式多种多样，如果不能够准确判断攻击方位的话，防御就会失败，此时Wii手柄将出现强烈的震动，玩家能够有真的被击中的感觉。



▲成功防御敌人的攻击后，Wii手柄会发出清脆的声音，并且HP不会减少。



▲从菜单画面中也能够确认盾的耐久度，盾下方的百分数表示耐久度，当减为零时盾就会彻底报废。

◀盾有耐久度的设定，随着防御次数的增加，盾的耐久度会逐渐下降，这能够在战斗画面中以盾产生裂痕或破损等形式直观地表现出来。

游戏中将会有各种各样的盾登场，这些盾外表不同，防御效果也各不相同，尽可能装备防御力高、耐久度高的好盾是取得战斗胜利的重要法则。另外，目前还不清楚损坏的盾能否进行修复，因此除了所装备的盾之外身上还需要备有预备盾，以便在盾损坏后更换。





◀▲除了上图中的皮盾之外，更坚固的铁盾以及华丽的鬼盾（オーガシールド）也将在游戏中出现。

敌人的魔法可以将盾缩小





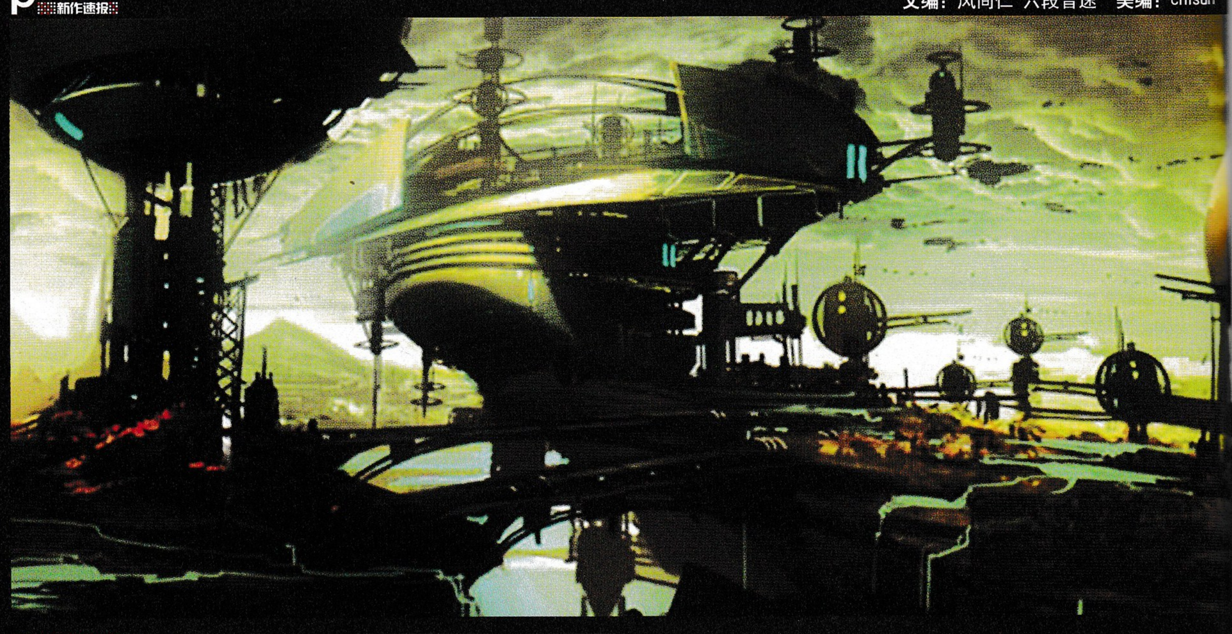
作为防御敌人物理攻击的盾，对于敌人的魔法攻击可就显得有些无力。"强壮吸血蝙蝠（タホドラキー）"所释放的咒文"ルカナン"原本是降低敌人防御力的魔法，而如果击中盾的话，盾会被立即变小到原来的四分之一，当然防御力和防御范围也随之大幅下降。



▲来自于希腊神话的客迈拉虽然没有狮头、羊身，但是其火焰系魔法的攻击十分棘手。

◀手持剑和盾的史莱姆骑士拥有不逊于主人公的攻击速度和防御本领。

▲巨大的黄蜂怪物，不仅速度快而且尾部的针锋利无比，还伴有剧毒效果。





瑞奇与叮当 毁灭工具
Ratchet & Clank Future Tools of Destruction

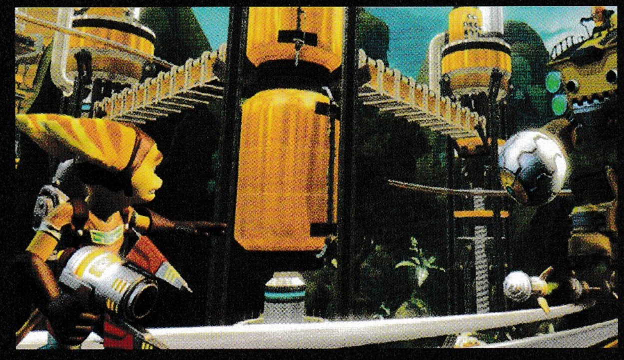
□厂商：SCEA □机种：PS3 □类型：ACT □发售日：未定

于去年11月正式确认将登陆索尼次世代主机PS3的"《瑞奇与叮当》系列"最新作近日终于又公布了新情报，游戏的副标题也随之浮出水面。本作的全名为《瑞奇与叮当 毁灭工具》，游戏的副标题与以往一样保持了神秘莫测外加无厘头恶搞的优秀传统，至少从目前公开的情报来看，这个副标题依然让人摸不着头脑，不过这并不妨碍我们在游戏推出前先对本作有一个初步的认识。

本作由SCEA旗下具备一流技术实力的Insomniac公司负责开发，技术也大部分为公司自行研制而成，使用了在PS3平台FPS游戏《抵抗 灭绝人类》游戏引擎的基础上进一步改良完善而成的新引擎，其实际表现非常值得期待。另外，从此次GDC 2007上官方公布的游戏影像来看，本作采用的是45祯／秒的显示模式，不过官方透露游戏实际发售时将达到60祯／秒的超高画面效果。在现如今许多次世代游戏依然只对应30祯／秒显示效果的时期，本作能够打出这样的旗号实数不易，这也让我们对PS3版的《瑞奇与叮当》有了更多的期待。

Insomniac公司还透露，在本作中玩家们将能够再次体验精彩绝伦的宇宙战场景，尽管目前还没有多少具体细节，其形式与《星际火狐》的太空战关卡有几分相似之处，但游戏画面的水平却是不可同日而语的。在官方公开的一段演示影像中，我们可以看到瑞奇驾驶着宇宙飞船穿梭于布满小行星的星际空间之中，一面躲避敌人的射击一面在星球之间飞快地穿行，其效果甚至不亚于我们在《星球大战》中所目睹的紧张刺激的宇宙空间战。

另外值得一提的是，在本作中将会有一位名叫Talwyn的神秘女性角色与瑞奇和叮当二人同行，她在游戏中的主要使命似乎是寻找自己的生身父亲，至于Talwyn将与我们的主人公发展出怎样一段精彩的剧情，还是由玩家自己去揭晓谜底吧。





神鬼寓言 2/Fable 2

□厂商：Microsoft Game Studios □机种：X360 □类型：A·RPG □发售日：2007年预定



登陆Xbox平台的动作RPG游戏《神鬼寓言》在北美地区取得了巨大的成功，由玩家的行为来决定角色善恶的设定完全颠覆了传统RPG游戏的玩法，因此游戏的续作《神鬼寓言2》格外受到玩家的关注。《神鬼寓言2》的故事背景被设定在前作故事发生的500年后，在这500年间，游戏世界中的环境和居民都发生了巨大的变化。游戏的主线流程将比前作有所延长，而整体的风格也将比以前更加成熟。

“《神鬼寓言》系列”开发公司Lionhead Studios的运营主管Molyneux日前透露，为了能够更好的开发《神鬼寓言2》，游戏开发人员们从全世界各国玩家那里征集对于前作的游戏感受以及意见。如何能令喜欢前作的玩家们不对续作失望是开发人员们最大的难题，为此他们尽量地满足玩家们的建议，例如世界变得更为广阔、武器的种类大幅增加等等，但这些并非是游戏区别于前作的全部。

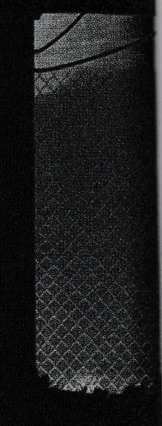
Molyneux表示，在对形形色色的人气RPG进行一番研究之后，开发人员们认为《神鬼寓言》所欠缺的是故事性，而经过一番讨论开发小组最后以一个关键词来概括将会在《神鬼寓言2》中令玩家们大吃一惊的新主题，这就是“爱”。“爱”将作为《神鬼寓言2》的情感要素重点来表达，而这种感情将通过3种途径在游戏中表现。首先是对家族的“爱”，玩家自己所培养的角色将经历结婚生子，进而玩家将在角色老去后培养他的子孙，在整个过程中玩家能够真实体会到对家族的爱；其次是社会的“爱”，在游戏中作为英雄而存在的玩家将通过自身的努力获得民众的感谢和敬仰，在这个过程中玩家能够体验到助人为乐的快乐；最后是“无条件的爱”，这就《神鬼寓言2》所增加的新要素——一直伴随玩家左右、不离不弃的宠物“犬”。

游戏之初玩家将获得一条幼犬，它会伴随角色的成长而一同长大，只要你用爱心去养育你的犬，它就会对你产生“无条件的爱”。游戏中玩家无法直接控制犬，它是根据玩家的行动来进行判断并自动采取行动。它能够与主人一同协力击败劲敌，也能够进行搜查、狩猎、警卫等。宠物犬的增加还将使游戏的探索范围增大，玩家可以借助自己的爱犬探索一些特殊区域和迷宫。当然，要想拥有出如此听话、忠诚的好犬，玩家必须用“无条件的爱”去培养。

另外值得一提的是，在《神鬼寓言2》中出现的所有街道、商店、城堡甚至迷宫都是可以出售的。游戏中的许多区域都是在不断变化的，也就是说游戏的世界会随着玩家的游戏进程和选择而发生相应的改变。LU







LEFT 4 DEAD

求生之路 /left-4-dead

□厂商：Turtle Rock □机种：X360 □类型：FPS □发售日：2007年第四季度

一款游戏值得期待的理由有许多，有的玩家对历史悠久的知名系列情有独钟，有的则对推陈出新、独树一帜的个性作品青睐有佳。即将在次世代主机X360平台推出的《求生之路》就是这样一款有足够理由让玩家为之兴奋和期待的作品，游戏由著名FPS游戏“《半条命》系列”的发行商Valve公司与风靡全球的模组游戏《反恐精英》的开发商Turtle Rock公司合作开发，可谓是强强联手。

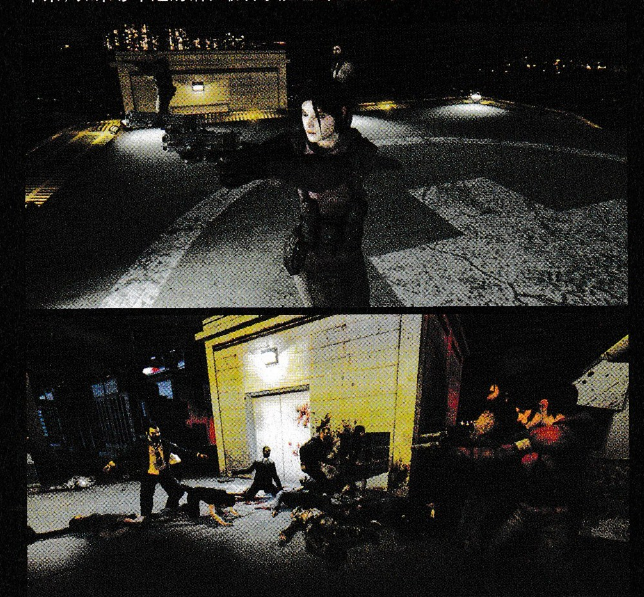
本作的游戏主题从画面上就可以一目了然，也就是时下单机游戏中非常流行的丧尸题材动作射击游戏。然而与大部分同类题材游戏或影视作品截然不同的是，在本作中，玩家并非扮演一个冲入丧尸群中如入无人之境的孤胆英雄，而是要扮演一名为了求得最后一丝生存的曙光奋起斗争的普通人，正如游戏标题所示，玩家是一名恐怖灾难后的幸存者，为了逃出生天而拿起手中的武器与死神做殊死搏斗。值得一提的是，玩家在游戏中并非孤军奋战，通过Xbox Live玩家还可以与好友组队合作进行挑战，这也算是在一定程度上降低了玩家穿越充满丧尸的恐怖城市时的孤独与恐惧。

正如之前所说的，本作虽然是以人与丧尸之间的斗争为主题，但玩家并不能像其他游戏或影片中的英雄那样轻松地消灭敌人然后拯救世界，相反，本作对玩家提出的惟一一个也是最困难的一个挑战就是——尽可能久的生存下来，如果够幸运的话，最后才能逃出这场恶梦。游戏主题由战斗变为了生存，玩家在游戏中的角色也随之发生了微妙的变化，正如游戏制作人所描述的一样，“本作是专门为了应对玩家的恐惧而制作的，或者说，是一款从一开始就打算吓死人不偿命的游戏。”

游戏的正式版将设置有四个大的关卡，其中每个关卡又分为五个小地图，每个地图都经过了精心的设计，以实现紧张刺激的游戏体验。与同类作品中所设置的无边无际的开放式场景，或是单调乏味的回廊式地图不同的是，本作并没有用没完没了的选择将玩家淹没，而是提供了更多二选一式的游戏分支路线供玩家挑战。但无论玩家的选择如何，最终决定结果的并非选择本身，而是玩家针对不同选择所做出的相应判断、对策或战术是否得当。

尽管玩家们手段高超聪明过人，游戏中的丧尸也并非等闲之辈，这些经过开发小组全新人工智能（AI）强化后的不死恶魔不仅攻击手段凶狠，而且狡猾善变。游戏中会出现各种不同类型的丧尸，有些动作敏捷、行动诡秘，经常悄无声息的对玩家发起攻击；有些虽然行动迟缓，但溃烂浮肿的皮肤下却隐藏着致命的毒液，而且一旦被子弹击中还会以自爆的形式与玩家同归于尽；有些丧尸甚至还具备百步穿杨的工夫，利用长达50英尺的舌头杀人于无形之中。

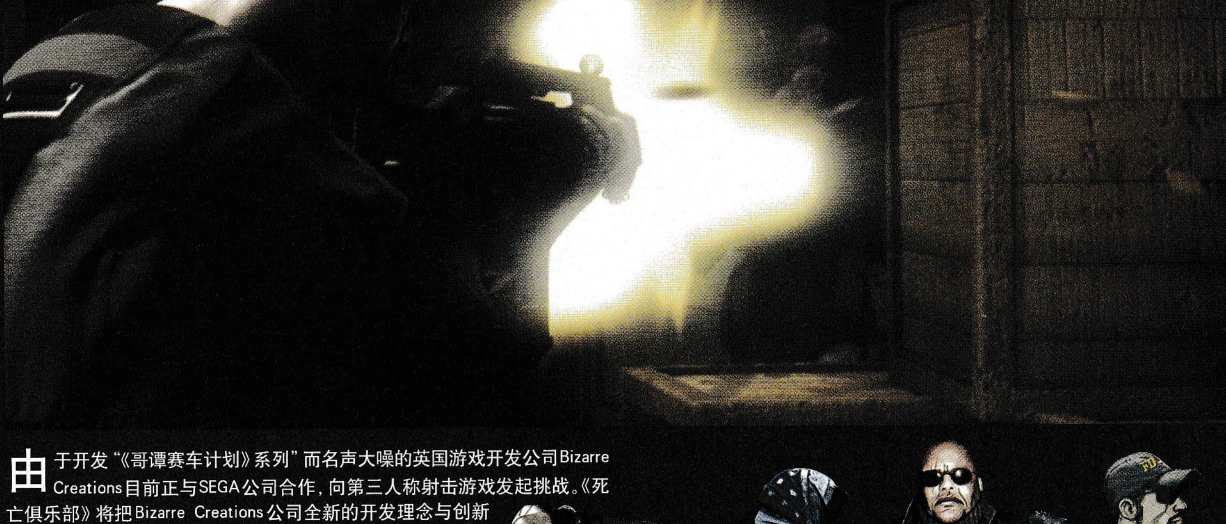
幸运的是，面对凶残的丧尸，玩家也有种类丰富、威力强大的武器可以选择，从手枪、步枪到霰弹枪可谓应有尽有，甚至还能够像吴宇森导演的动作大片中那样使用帅气的双枪来与敌人战斗。不过由于游戏中并没有给玩家准备足够多的弹药，因此只顾好看而忽略了实用性也是不行的。不过话说回来，如何战斗取决于玩家的选择，而最终的目标就是生存。






死亡俱乐部（暂名）
The Club (working title)

□厂商：SEGA □机种：PS3/X360 □类型：ACT □发售日：2007年6月

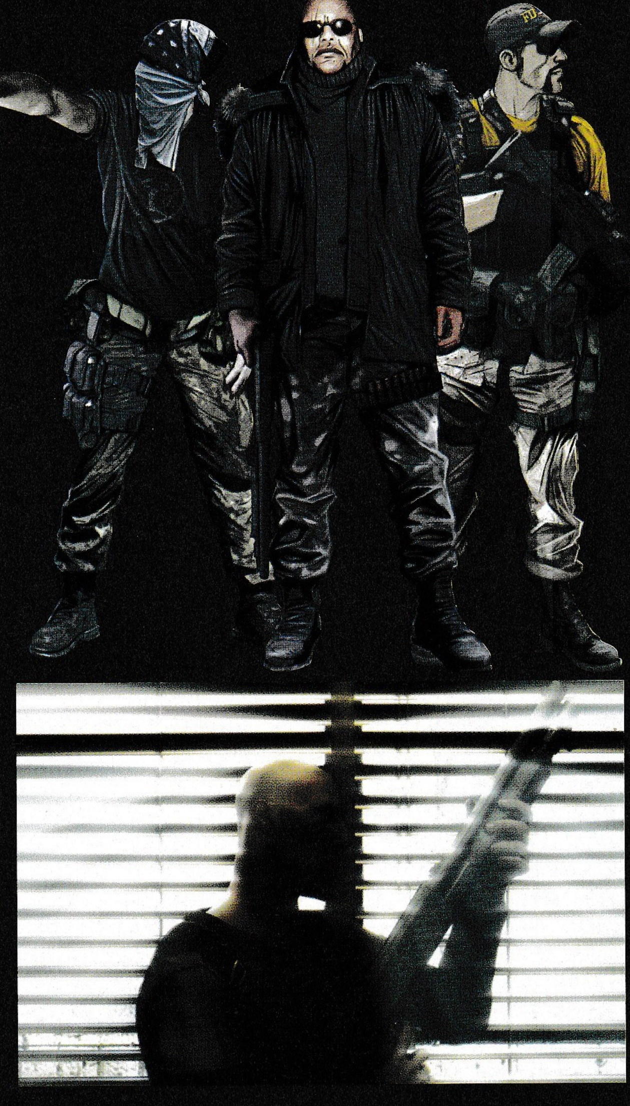


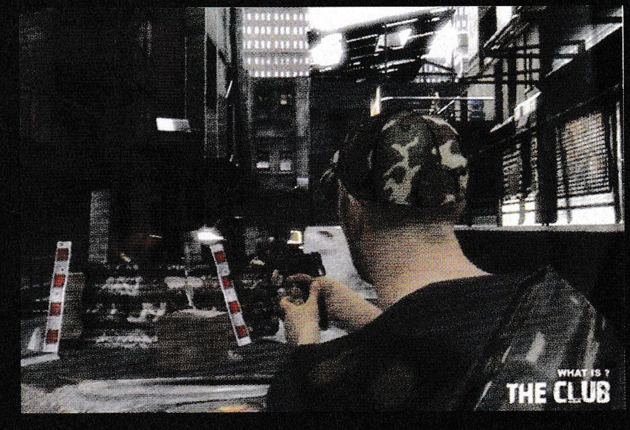
由于开发“《哥谭赛车计划》系列”而名声大噪的英国游戏开发公司Bizarre Creations目前正与SEGA公司合作，向第三人称射击游戏发起挑战。《死亡俱乐部》将把Bizarre Creations公司全新的开发理念与创新的技术相结合，再加上SEGA公司长久以来的游戏开发经验，相信此次定能再次赢得更多玩家的肯定。

游戏中的“俱乐部”是一个规模庞大的地下犯罪组织，他们用重金雇佣犯罪分子在城市中进行大规模枪战，而所有的战斗过程都将被时时拍摄并进行在线转播以供观赏娱乐和同时进行的赌博游戏，每个参加战斗的人从此也失去了作为人的基本价值而完全变成了赌博的筹码。在这场死亡游戏中，有人因此一夜暴富，也有人顷刻间命丧黄泉。玩家扮演的角色要在残酷的死亡竞赛中努力生存下来，并力争改变任人宰割的命运……

《死亡俱乐部》将重新定义第三人称射击游戏，在整个游戏过程当中，玩家要像FPS游戏那样不停地运动，否则将瞬间丧命。游戏将在众多各具特色的不同场景中展开，高楼与街道、平房与仓库、宽阔的屋内与狭窄的过道等等城市的任何一个角落都可能成为厮杀的战场。而游戏中装备的武器更是五花八门，手枪、霰弹枪、手榴弹和机枪等等，通过结合各种高性能武器和紧张刺激并充满新意的游戏方式，游戏将带玩家进入一个疯狂的虚拟游戏世界。当然，通过次世代主机的强大机能，游戏的影音效果都将达到令人叹为观止的地步。

游戏的主要目标就是生存和尽可能多地获取积分。游戏之初，犯罪组织会先支付15万美元，玩家可以使用这笔钱购买武器装备开始死亡竞赛。犯罪组织还为每一个参赛者提供一个雷达，以方便这些亡命徒随时侦察周围情况并积极应对，从而增加赌博的乐趣。游戏中还存在一些限定条件的奖励任务，例如在一定时间内消灭一个敌人，或者正确地使用规定的武器杀敌等。 LU







病院惊魂 /The Ward

□厂商：Renegade Kid □机种：NDS □类型：FPS □发售日：2007年秋

作为一个以学术交流和研讨活动为主的专业会议，游戏开发者会(GDC)在普通玩家心目中的印象可能是严肃甚至有些沉闷的。不过实际情况并非如此，因为在历届会议上各家厂商都会公布大量的游戏试玩，而其中还会有不少是此前从未公开过的全新作品。在这一点上，本次GDC 2007也不例外。

在今年的GDC 2007上，来自业内新兴第三方开发商Renegade Kid的一款NDS平台恐怖冒险游戏《病院惊魂》吸引了我们的注意。以恐怖、血腥等限制级题材为主题的游戏在NDS上并不多见，而本作则是这类游戏中比较另类的一款。游戏的开发导演Jools Watsham表示，《病院惊魂》并非单纯地模仿《寂静岭》、《生化危机》等恐怖游戏前辈，而是要开创出自己的特色。

《病院惊魂》以第一人称为视角，玩家则扮演一名身陷恐怖与悬疑包围之中的孤独男子，必须依靠自己的力量面对废弃医院中游荡的各种离奇怪物和神秘事件，战胜内心的恐惧并最终揭开隐藏在谜团背后的真相。游戏中，玩家的视角被反应在NDS的上屏幕中，主要操作也都在这里进行，而下屏幕则显示玩家的心跳等生理数值，并可以随时开启地图、记事本和道具栏等选项，其重要程度丝毫不亚于上屏幕。

在试玩版中我们对本作的操作方式和基本特点有了初步的了解：使用十字键控制移动，使用触控笔进行瞄准射击，形式与普通FPS游戏无异。但在探索整个废弃医院的过程中，玩家除了要用手中的棒球棍、霰弹枪等武器对付不知何时就会突然现身的怪物以外，还要搜集道具和线索来解开各种谜题。此外，与《毁灭战士3》一样，玩家一次只能手持一种道具，也就是说当使用手电筒时就必须把霰弹枪放在背包里，这无疑使游戏的挑战性进一步提升。

尽管并未出现在试玩版当中，但本作的开发者表示游戏的正式版中将会添加更多的解谜和互动要素，NDS独特的触控笔也将发挥更广泛的功用。比如使用触控笔来记录暗号或重要线索、绘制地图、按动钢琴键盘来演奏音乐等，迷题的种类会比现在更丰富。另外，正式版中的武器种类也将比试玩版更加多样化，除了霰弹枪以外，还包括机枪、狙击步枪和闪光弹（针对游戏中对光敏感的怪物）等装备，届时玩家的选择空间也将更加广阔。 LU

星神 /HOSHIGAMI

□厂商：ARC SYSTEM WORKS □机种：NDS □类型：S·RPG □发售日：2007年5月24日

《星神 沉逝而去的苍茫大地》是2002年2月在PS平台发售的一款S·RPG游戏，由MAXFIVE公司（现更名为PINEGROW）开发。游戏以信仰精灵的世界为舞台，采用斜视角战斗画面和任务型战斗系统，摒弃了传统RPG的回合制战斗系统，并加之以角色自定义等诸多研究要素，推出后获得了喜欢S·RPG类型游戏玩家的好评。

近日ARC SYSTEM WORKS公司宣布，这款PS末期名作将移植掌机NDS，虽然是移植作品，但游戏在原作的基础上追加了新角色、新剧情、新操作方式等全新要素，给人以焕然一新的感觉。NDS版《星神》将追加新角色“卡夏”，并且围绕该角色增加新剧情，还将追加将原作中的谜团部分解明的新剧情。游戏的操作方法除了原作的按键操作之外，还可以全部使用触控笔来进行操作。另外，游戏还在画面的表示以及游戏难度方面进行了调整（PS版难度很高），而利用NDS的联机通信机能，玩家之间可以互相交换道具。

《星神》的故事发生在玛蒂亚斯大陆。大陆上的军事大国瓦雷姆与邻国奈特维尔德之间爆发了一场战争，被侵略的奈特维尔德国内出现了一种新职业，这就是作为反瓦雷姆势力参战的“助战者”，主人公法兹便是“助战者”的一员。在一次与瓦雷姆军骑士的战斗中，法兹战败被俘，一同作战的亲友莱马利则生死不明，而侥幸脱狱并回到家乡的法兹看到的却是一片废墟。这时来自风之塔的祭司告诉他，传说中有一个拥有超高度文明的国家，而从法兹身上能够感觉到与这个国家子民的相同特征。为了使大陆恢复和平、寻找这场战争与传说国度之间的关系，法兹和他的同伴们奋起反击……

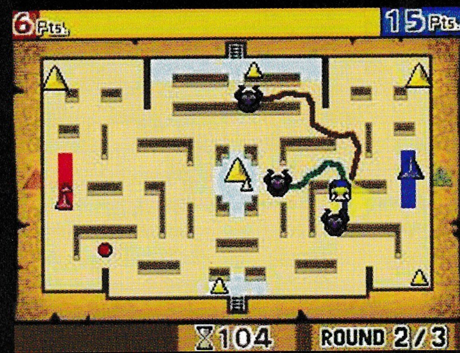
《星神》最大的特征是采用了“集体攻击”战斗系统，这是一种参加战斗的全员进行合体攻击的系统。简单来说，一名我方角色使用“弹射”攻击将目标敌人弹出2格，如果敌人停止的那格中有我方另一名角色处于“集体攻击”的待机状态中，就会直接发动又一次“弹射”攻击……以此类推，全部7名参战角色最多可以连击6次。虽然“集体攻击”成立的条件很苛刻，不过攻击伤害会随着连击次数增加，并且成功后能够获得敌人身上的珍贵装备道具，因此设计完美的“集体攻击”是游戏的最大乐趣所在。 LU

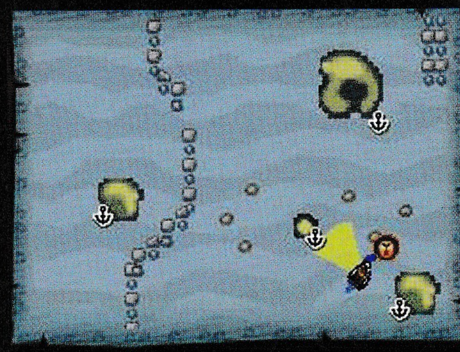


塞尔达传说 幻影沙漏
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

□厂商：任天堂 □机种：NDS □类型：A・RPG □发售日：2007年第四季度









在前不久召开的游戏开发者会议2007（GDC 2007）中，任天堂展区人气最高的游戏试玩非《塞尔达传说 幻影沙漏》莫属。作为任天堂旗下招牌系列游戏之一，本作的受关注程度不言而喻，虽然任天堂在此次会议上并未公开任何有关本作单机版的新情报，但却提供了一个可以联机使用的试玩版。

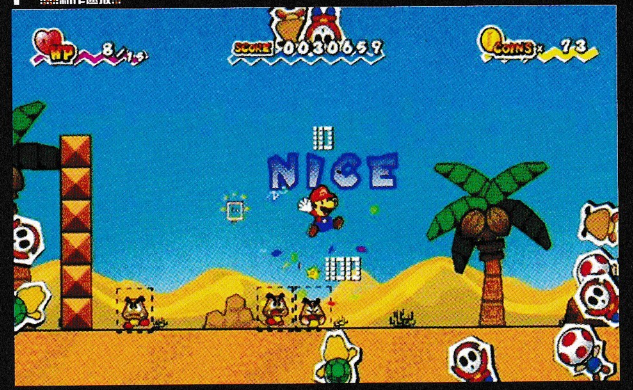
现场提供的这个联机试玩版是在一个巨大的迷宫中进行的，两个玩家分别控制红、蓝两个林克，目标是尽快收集散落在迷宫中的“力量宝石”的碎片。游戏开始后，玩家要轮流控制各自的林克在迷宫中探索，将收集到的力量宝石碎片带到各自所属颜色的区域中。当一名玩家控制林克时，另外一名玩家则控制迷宫中的三个守卫干扰林克的行动。

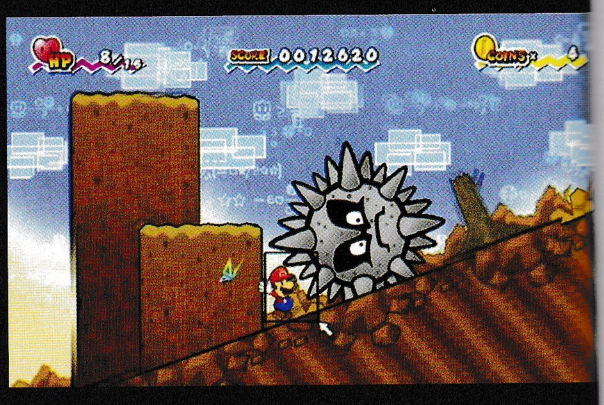
当一名玩家控制林克在NDS的上屏幕行动时，另外一名玩家在下屏幕上控制迷宫守卫的行动，只需要用触控笔在下屏幕上画出行动路线，守卫就会沿着这一路线行走，如果在途中守卫接近林克就会自动进行攻击，林克一旦受到攻击，两名玩家就会互换攻防位置，刚刚操作林克的玩家转为操纵守卫，而控制守卫的玩家则开始控制林克收集碎片。试玩版共分为三局，每局限时两分钟，规定时间内收集碎片最多的玩家获胜。

使用NDS的触控笔操控林克的行动比想象中的要自如得多，游戏过程十分流畅，完成度也很高。游戏的最大乐趣并不在于单纯收集碎片这一过程本身，而是将碎片运送到己方大本营的过程中如何巧妙躲避对手的干扰，因为当林克抱着宝石碎片时不仅移动速度慢而且无法防御敌人的攻击。尽管游戏的主题听起来很简单，但实际的乐趣远超过文字所能表达的范围。

游戏地图中设置有两个蓝色发光的安全区域，在这里林克可以不必担心受到守卫的攻击，两个蓝色安全区域分别设置在地图的顶部和底部，中间有一条地下通道相连，利用这条通道玩家可以操纵林克迅速往返于地图的上下两个区域，而守卫则是无法使用这个通道的。类似这样的设定使游戏的策略性和趣味性一下子提高了许多，聪明的玩家往往通过运用这些设定来巧妙地蒙蔽对手并更有效率地收集碎片。

根据目前公开的情报来看，《幻影沙漏》的联机版依然只适用于本地联机，但相信日后游戏正式发售时应该能够支持Wi-Fi无线联机。另外，能够支持联机功能的模式也很可能并不止此次公开的这一个，但任天堂官方目前依然对详细情报保持沉默。LU





超级纸片马里奥
Super Paper Mario

□厂商：任天堂 □机种：Wii □类型：RPG □发售日：2007年4月9日

自从Wii版的《超级纸片马里奥》在去年E3上被正式公布以来，这款游戏就一直被重重迷雾所包围，特别是开发平台由NGC转向Wii以后，玩家们就更加迫切地想要知道本作究竟是个什么样子。在今年的游戏开发者会议2007上，我们终于在旧金山亲眼目睹了本作的实际试玩版，游戏素质之高超乎我们的想象，完全可以用“神作”二字来形容。

在《纸片马里奥》系列”的前两部作品中，游戏基本以RPG要素为主，尽管整体风格依然清晰地保留着传统“马里奥”游戏的特点，但游戏方式有了很大的变化，玩家要操纵马里奥到处溜达，与NPC对话并触发各种剧情，当与敌人接触时则进入一个独立的类似于回合制系统的战斗画面。然而在Wii平台的《超级纸片马里奥》中，游戏方式再次发生了转变，比起系列前两作来，本作更接近于传统的动作类“马里奥”游戏。

游戏的操作方法与使用Wii手柄玩虚拟主机游戏时一样，要把遥控器手柄横着拿在手里操作。试玩版一开始，我们就碰到了系列中许多玩家们耳熟能详的经典怪物，其中也包括一些新登场的敌人。每打倒一个敌人，马里奥的经验值就会增长，反之被敌人击中就会丧失HP，经验值积累到一定程度就会升级，伴随着升级马里奥的HP也会自动回复，获得的星星数也会随之增加。

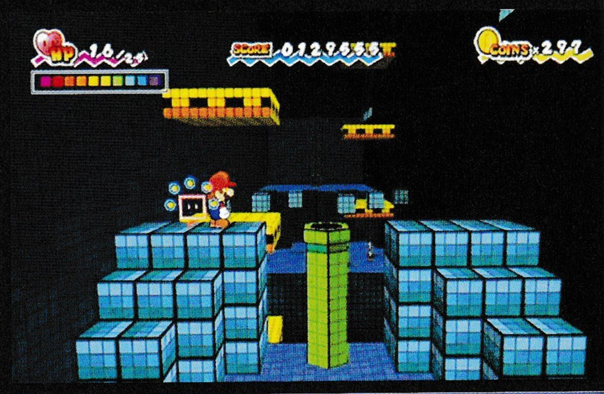
游戏中马里奥经典的能力强化系统与之前相比有了一些变化。举例来说，原先可以使马里奥具备投掷火球能力的花朵，在本作中成了名副其实的摇钱树，吃到这种花朵后天空中会开始不停地掉落金币，玩家要抓紧这个机会海捞一票。试玩版中还出现了一种类似马里奥头像的道具，吃到这种头像后马里奥身边会出现五、六个8位版微型马里奥，他们会自动攻击靠近玩家的敌人，但是每攻击一次就会牺牲掉一个小马里奥。整个试玩版中最爽快的道具是一种巨大的星星，只要吃到这种大星星，马里奥就会立刻变身成为无比巨大的形态（而且依然是8位版的形象……汗），这时的马里奥处于完全无敌的状态，其形式类似于NDS版《新超级马里奥兄弟》中吃大蘑菇后变身的情景。

既然名为《超级纸片马里奥》，游戏中的所有角色和场景本身自然就都是介于2D与3D之间的纸片形态，而本作以此为基础又在游戏系统上进行了进一步的强化，增加了不少新要素。比如说，在试玩版一开始的阶段，画面中一根巨大的下水管道挡住了我们的去路，而此时的马里奥又无法跳跃或摧毁它。眼看游戏进程陷入了僵局，但只要按一下手柄上的“A”键，整个画面就会立刻由平面的2D翻转为立体的3D形态，刚刚还横在面前的巨大水
一下子就变成了一条长长的纸片，而马里奥则可以从两边的缝隙轻松穿
可谓是峰回路转柳暗花明。

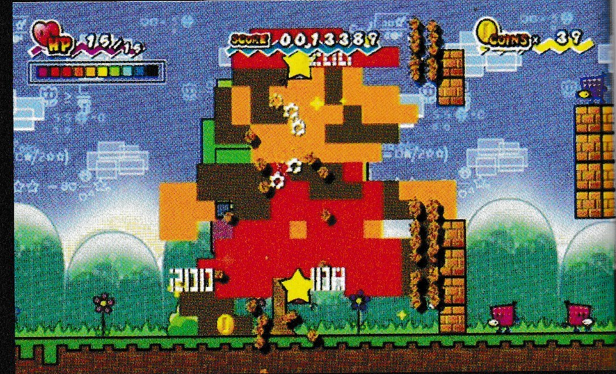
事实上上述能力在游戏中的使用范围极其广泛，不仅可以用于解决各
谜题，也能帮助玩家躲避敌人的攻击。不过这种有些近似于“作弊”的技
也不是无限制使用的，因为进入3D世界后，马里奥虽然活动范围增大，
HP下方的点数条也会随之徐徐减少，点数条为零时马里奥就会损失HP，
此如何在最恰当的时机使用这种技能将成为玩家攻关的重点。

任天堂在本作中也没有忘记对应Wii手柄的动作感应机能，操纵马里
攻击敌人时（比如跳到敌人头顶猛踩）只要轻轻晃动Wii手柄就能实现攻
加成，马里奥也会伴随欢呼声和激昂的旋律做出特别的POSE。另外，马里
身边始终有一个菱形的蝴蝶跟随在左右，任天堂的工作人员告诉我们，其
能相当于Wii手柄的指针，当把遥控器手柄对准屏幕时，蝴蝶会立刻变为
个聚光灯效果的指针。用它对准敌人或游戏中的物体时，会出现关于敌人
道具特点的相关介绍。不仅如此，任天堂官方还保证在正式版中这种指针
将发挥更大的作用，甚至可以被用来解决各种谜题并与玩家发生更为密切
互动。

本作的剧情经过了全新的设定，因此没玩过前作的玩家也不用担心会无
适应本作。另外，虽然在试玩版中只能使用马里奥一个角色，但在正式版中
奇公主等其他角色也将可以在游戏中使用，而且曾经在系列前作中登场的许
人气角色似乎也有机会在本作中亮相。按照任天堂的一贯风格，本作应该还
留了许多秘密没有公开，但这也正是这款游戏吸引人的魅力所在。











狂野西部 /Call of Juarez

□厂商：Ubisoft □机种：X360 □类型：FPS □发售日：2007年第二季度

墨西哥边境城市Juarez近来成为了游戏产业关注的焦点，继育碧公司次世代FPS大作《幽灵行动 尖锋战士2》选择该市作为游戏故事背景所在地之后，育碧旗下又一款次世代主机游戏把目标锁定在了这座历史悠久的西部城镇，这款游戏就是将同时登陆X360和PC平台的《狂野西部》。

PC版的《狂野西部》此前有过许多作品，但推出家用机版到目前为止还是头一次，育碧公司与本作的开发商Techland日前公开确认这一消息后，本作的次世代主机版也立刻引起了玩家们的注意。据悉，本作将以著名的合金引擎（Chrome Engine）为基础制作，官方表示之所以选择这种引擎，主要是由于其已经积累了长达七年的开发时间，相对较为稳定和成熟，因此这种引擎将成为确保游戏的X360版能够具备不逊色于PC版游戏画面的有力保证。

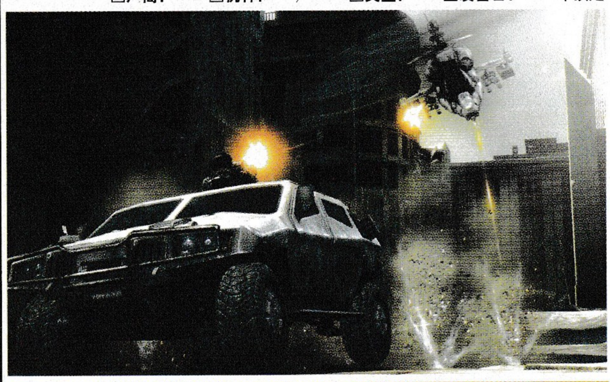
谈到本作X360版与PC版的区别时，Techland公司的游戏开发导演Pawel Zawodny对记者表示，两者的最大差别将体现在游戏画面上。由于所有X360主机的基本硬件性能都是完全一样的，因此游戏开发者可以省去了不少的时间，因为对于PC版游戏来说，开发小组往往要针对不同硬件性能的PC做出同一个游戏的好几个版本。而对于X360版，开发小组则可以尽可能地挖掘硬件机能，将游戏的最佳效果展示给玩家。此外，鉴于家用机与PC在操作方式等方面的差异，开发小组也对两个版本的部分关卡进行了相应调整。

为了能充分发挥X360主机的硬件特点，游戏的X360版有许多部分是重新制作的，其中之一就是本作的动画效果系统。Zawodny透露，由于X360内存上的限制，所以开发小组重新设计了动画系统，使之不仅能够完全适应X360的内存要求，同时也能够使画面看起来更逼真更清晰，而像这样的调整在X360版的开发过程中可谓数不胜数。

在发挥X360独有的游戏特性这一点上，Techland的开发小组也没有辜负玩家们的期望，本作不仅将完美对应Xbox Live多人联机游戏，同时也支持丰富的下载内容更新。据悉，游戏正式发售后，Techland还将陆续发售许多全新的联机地图和单机地图，而对于那些热衷于挑战极限的玩家，开发小组也准备了趣味无穷的各种挑战项目。尽管本作的PC版和X360版都对应联机功能，但Techland公司为X360版准备了许多独有的游戏内容，其中包括多个独特的联机地图和单机游戏关卡，而且X360玩家在联机游戏中同样可以骑马作战，这也是PC版所不具备的特色。LU

前线：战火之源 Frontlines: Fuel of War

□厂商：THQ □机种：PS3/X360 □类型：FPS □发售日：2007年预定





与《光环》和《战争机器》等科幻背景FPS游戏不同，THQ公司的次世代FPS新作《前线：战火之源》是以现代战争为背景展开的，游戏预定于2007年登陆PS3、X360两大次世代平台。

游戏的故事背景被设定在距今20年后的近未来，由于能源危机的威胁，国与国之间的关系也变得日益紧张。为了获得充足的能源，世界各国不惜大打出手，从小规模冲突到大规模战争，世界大战将一触即发。玩家在游戏中可以选择加入西方联盟，也可以选择为东方的红色联盟效力，但无论是哪个阵营，一场恶战都在所难免。

《前线：战火之源》将会是一款以步兵和战车作战为主的描绘世界范围内的大规模冲突的FPS游戏。游戏中将会出现60种以上的各种车辆和战机，而相对于《战地》系列对联机游戏的重视，《前线》更注重单机游戏给玩家带来的乐趣。

玩家在游戏初期只能扮演普通士兵，但可以选择的范围却十分广泛，不仅包括武器、车辆，而且还包括所扮演士兵的兵种，比如突击队员或狙击手。而根据所选兵种的不同，玩家接受的任务以及在部队中所扮演的角色也会有所变化，从这个角度讲，游戏具备一些RPG游戏的特征。

这款游戏将由THQ与Kaos工作室协力开发，Kaos工作室由来自Trauma游戏工作室的资深成员以及曾参与《战地2》制作的部分核心成员组成，因此游戏的质量将得到充分的保障。LU



小行星大冒险 /LittleBigPlanet

□厂商：SCEA □机种：PS3 □类型：ACT □发售日：2008 年预定

SCEA 公司正式发表一款PS3 新作《小行星大冒险》，这是一款粘土动画风格的动作游戏，预定于2007年秋季在PLAYSTATION Network中提供体验版下载，之后会在2008年初提供完全版。

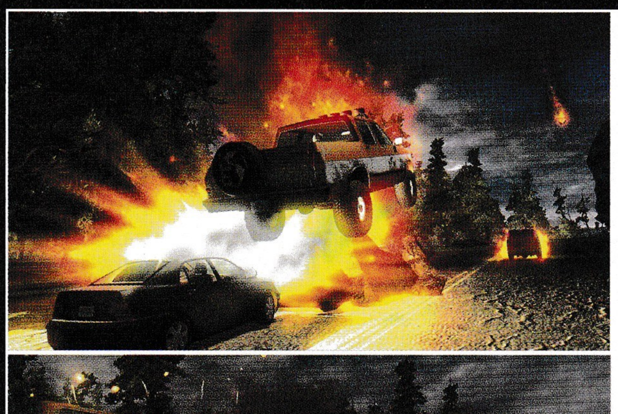
首先玩家需要在横版舞台中一边前进，一边在途中设置机关，设置好后将完成的地图上传，这样其他的玩家就可以进入其中冒险。在地图制作的过程中，玩家既可以体验到制作的乐趣也同时可以感受游戏的乐趣。

公开后的地图不仅仅是供其他玩家进行游戏，其他玩家可以对机关进行安装和取下，还可以对制作的地图进行评价，其结果将体现在人气排行榜中。

游戏可以通过在线与其他玩家一同游戏，协力闯关、对战都可。而单机游戏时玩家也可以设定一些NPC角色作为同伴或对手一同游戏。虽然表面上本作是一款简单的派对游戏，但是与玩家的创造和分享相结合必然会使游戏更加丰富。









特技人 点火 /Stuntman: Ignition

□厂商：THQ □机种：PS3/X360 □类型：RAC □发售日：2007 年预定

距离“《特技人》系列”前作推出将近五年后，特技人的疯狂冒险旅程终于再度展开，而这次借助次世代主机PS3和X360的强大机能，本作的开发商Paradigm Studios公司将为玩家带来更加震撼的游戏画面和更加疯狂刺激的挑战。

登陆次世代主机的本作，游戏主题依然保持不变，玩家在游戏中的目标就是与英勇无畏的特技演员一起挑战极限，为了拍摄出一流水准的特技镜头和火爆场面在名为“危险”的高速公路上与死神赛跑。每一个惊险的特技动作的完成，都意味着玩家在特技人的职业生涯中又跨越了一个新的高峰。

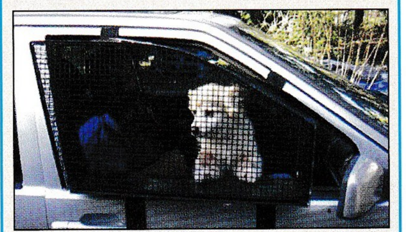
在本作中，将有多达25种以上的交通工具可供玩家选择，从高性能赛车、摩托到气垫船可谓应有尽有，每种不同的交通工具又对应着特技挑战的不同内容。通过不断完成高难度的项目，玩家的特技人职业生涯也将不断前进，获得更多商业机会并开启更多新的电影。据游戏的开发商透露，本作中将有六部主题电影贯穿于整个故事之中，其中又包括多达 36 场的特技项目等待玩家去挑战。

除了单机模式以外，本作还支持最多八人同时进行的联机对战模式。与单机模式相比，联机模式的最大乐趣在于设计属于自己的特技挑战内容，并与其他特技人在赛场上一较高下。玩家可以运用游戏中提供的各种现有特技动作，结合自己的爱好和特点组合设计出新的特技表演路线，并通过网络与其他特技人交流，比一比谁的特技动作才是真正独一无二的。

全民大图鉴

春节刚过，各位读者大人也开始陆续回归工作岗位和学校了吧，新的一年里想必大家也都怀有各自的抱负吧！有的人希望能够事业有成或学业进步，有人希望自己比以前更有魅力（某编：拜托，这也算抱负吗？），也有人打算在新的一年里玩更多的游戏、结识更多的朋友，无论梦想是什么，让我们一起努力吧！

爱你的宠物吗？那么下面这些装备可能对你很有用。



▲为了防范宠物们的好奇心可能导致的灾难性后果，防护网是必备的。



▲没汽车不要紧，也有专门为自行车或摩托车设计的宠物座椅。

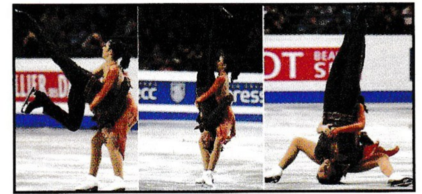


▲不愿意让狗狗外出的话，室内跑步机就是你最好的选择。

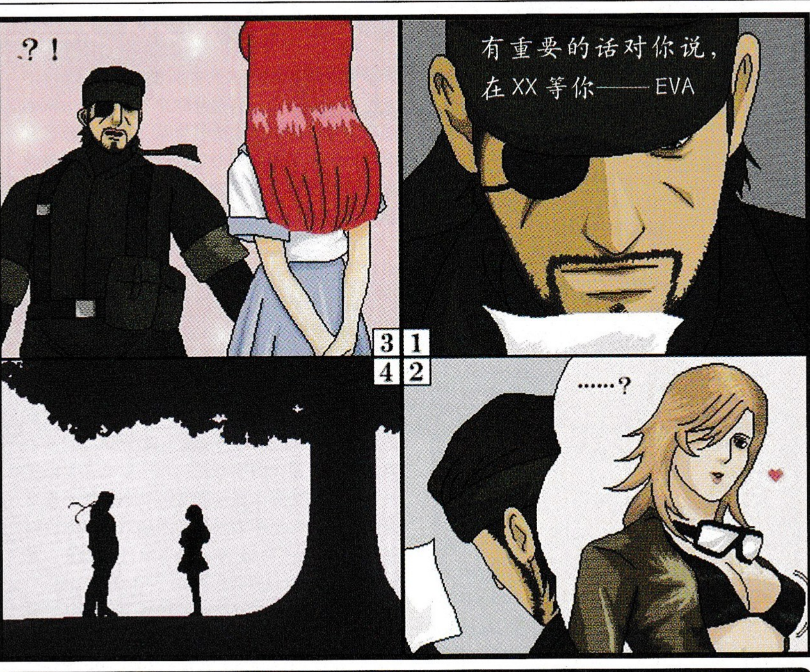


▲当然如果你希望带它出门散步的话，也有专门的设备满足你的需要。

第23期全民大图鉴读者参与栏目的获奖注释出自湖南省长沙市的**赵磊**，为表彰他所提供的BT注解和参与热情，特此赠送城寨主题扑克牌一副以兹鼓励。



▲这就是传说中桑吉尔夫的“螺旋打桩”。



睡觉谁都会，不过下面这些睡法可是你闻所未闻的。



■本末倒置型

■随遇而安型

■随时随地型

■倒头就睡型



■朴实的婚礼。



■朴素的婚车……

读者参与



你自认为恶搞能力超凡脱俗吗？你觉得编辑的图片注解还不够BT吗？那就赶快加入我们，为这幅图片加上你认为最搞怪的注解吧。只要你的想法够出色，就有机会获得城寨送出的一份精美小礼品哦！

遗失的美好

——寻找逝去栏目的影子

《游戏城寨》一周年特别企划

文：czk11、hopy、白夜
文编：白夜　美编：chisun

◆◆写在前面◆◆

城寨一年，和所有成熟或正在走向成熟的刊物一样，《游戏城寨》在这一个轮回之中，其各个栏目也经历了生死的变迁，有些栏目在这一年中经历住了考验，受到了广大读者欢迎而保留了下来，而有些就没有那么幸运，因为这样或那样的原因而消失在了时代的洪流中。

白夜虽然来到编辑部才四个月，但是在此之前也是《游戏城寨》的忠实读者，亲眼见证了其中某些栏目的逝去和诞生。《游戏城寨》经过这一年的摸爬滚打和不断探索，相比创刊之初是进化了不少的，在游戏媒体漫天飞的这个市场里要生存下来，寻找正确的定位是我们一直在做的事情，而这个过程必然带来的就是某些栏目的死去。

来到编辑部后，白夜接下了"特稿"这个杂志上的重头戏之一，时值杂志诞生一年，白夜看着桌子上的一摞《游戏城寨》颇有感慨。随手想翻翻第0期试读本，却发现并未夹杂其中，再经过翻箱倒柜未果后，心想可能遗失在哪里了吧……惋惜的同时却突然发现那些从小到大遗失的东西大多是非常珍贵而美好的。杂志上的那些消失的栏目也是一样，不是常有人说"既然存在，就有价值"么？它们也曾带给我们快乐，此时不如就让我们旧事重提，带着熟悉的微笑，去寻找一下那些"遗失的美好"……

私房话

——七月七日长生殿，夜半无人私语时



现在在这社会上混，不容易呐。你有压力，我也有压力，未解决、未解决，郁闷在心里，实在撑不住了就学巴士阿叔那样发飙一回。很明显，这是一种非常不正常的亚健康状态，是病，得治。去看心理医生，拜托，那动辄一小时数百大洋的收费可不是人人承受得起的，"诊所大门朝南开，有病无财你莫进来"；那下班之后约三两好友去酒吧小酌一番总行了吧，呵，好像性价比也不高。一支12年的芝华士一两百块，喝到兴头上叫一打是常事，如此高消费，我等平民百姓可承受不起。再说了，酒入愁肠愁更愁，借酒浇愁是属于懦夫的逃避行为。

恩，如果有个地方，不用钱，而且人人都可以进来倾吐心事该多好。一人计短，两人计长，三个臭皮匠还顶个诸葛亮呢，我们要相信群众的智慧永远是无极限的。你还别说，这样的地方还真有一个，请随我走入《私房话》栏目。

说起《私房话》，就不能不提它的发起者，LU的情感教主吉祥天小姐。呃，通常我们把那些引领公众话题，具有敏锐的观察力，和拥有一颗多愁善感丰富内心的人，称之为情感教主。他们总是乐于倾听您的一切烦恼，并时不时以其丰富的人生阅历为您支招，排忧解难。是的，我们的吉祥天小姐就是这样子一个高尚的、纯粹的、脱离了低级趣味的人。本来我是想以一万字的篇幅，来抒发对吉祥天小姐的景仰之情的（白夜：11少，要记得我只给你1000字、1000字哦，都让你扯完了，你叫其他人来一句话点评啊）。好，咱长话短说，来虔诚的赞颂下吉祥天女神。

她仁慈，是指路之光，"没有女朋友的男生，会是什么样的人呢？""如果你喜欢一个女孩，怎么才能打动她的心？"，她的谆谆教导，让我们这些没有勇气的电车男也开了窍，"谁是你的梦中女孩？"是的，也许我们这辈子都无法遇上那个满分情人，但我们可以在梦中幻想，编织一段美丽的童话。温馨的神秘的话题，是我们心中的永恒。

她宽厚，为陷入爱情迷途的我们指引迷津，"分手后，可不可以再做朋友？""如果一段感情注定短暂，你还愿意投入真爱吗？""初恋，对你有着什么样的特别意义？"在她和众人的指引下，我们不说豁然开朗，也算开了点窍。

她睿智，洞察世情，"网恋"、"姐弟恋"、"爱情与友情如何取舍"都是如今的热门话题。当然，以我们浅薄的人生体验根本讨论不出什么，但最低限度，可以给那些正在感情漩涡中挣扎的朋友，指点一条或许的明路。

她到底是上帝派驻人间的使者，还是能猜透人心的巫女。NONONO，她都不是，她只是levelup独一无二的情感教主。

在吉祥天的带动下，大家参与私房话讨论的热情高涨。呃，这不由得让我想起德拉克洛瓦那副著名的油画《女神引导人民》，的确，偶像的魅力，硬是要的。七嘴八舌中，不乏一些字字珠玑的金玉良言，比如："其实成人之后才发觉，最值得自己崇拜的是父母和家人，以及，为了梦想打拼的各位"，平实的话语，没有浮华的雕饰，却一

直潜入到了灵魂深处，永难忘怀；又好象这句话说的："我们都太平凡了，仿佛一出生，就可以看到自己庸碌的终点，只有爱情这种神奇而不可预测的事物，值得全心期待，值得让你奋斗一番！"，不错，再平凡的人也有追逐真爱的权力；"如果你不喜欢这个世界，如果你不想继续受骗着活下去的话，就去好好学习吧"，咦，这句话很熟悉，是谁说的？查一下，好象是我说的耶。原来，我也曾经十分的有内涵，看来向文学青年的转型初步成功。

翻翻杂志，可以发现参与私房话栏目的会员，年龄层次相差的挺大。有初识人事的中学生，有自以为看破红尘的大学生，也有像我这样，渐渐被社会磨平了棱角的上班族。弟妹们羡慕我们这个年龄段的潇洒，可以不受父母的管束，殊不知，我们更羡慕你们的无忧无虑，只需要一心一意的读书。你们可以做回自己，而不用像我们这样，为了生活四处奔波，甚至，有时候不得不戴上假面具，违心一回。

"Is life always this hard or just when you are a kid？"

"Always like this……"

"人生如此辛苦，童年如此，或者长大会好些？"

"一直……"

这段著名的对白告诉我们：长大，从来就不是一件好玩的事情；梦想的翅膀，终有被现实冰封的那一天

我曾经嘲笑过他们的幼稚，可我渐渐发现，每个年龄段都有各自不同的追求，对持有梦想的孩子，你永远不该用你所认为的黑暗现实去打击他。慢慢的，我也被他们同化。如果你问我："今天，你还在追逐梦想么？"那我现在可以毫不犹疑的回答你："是的，今天，我依然还在追－逐－梦－想。"

《游戏城寨》史记

《私房话》栏目是从《游戏城寨》第0期试读本就开办的元老级栏目，这个栏目说开来就是一个情感交流天地，与读者及网站会员互动的地方。有趣的话题，内涵的回复，曾一度发生数万会员询问管理员能否提早开出下期《私房话》话题的情况，足见此栏目当时受欢迎程度之深。在《私房话》里没有隐私，话题也都是很多人遇到几率很高的问题，即使你不参与讨论，进来浏览一番也有可能找到你想要的答案。其后出于扩版后的统筹考虑以及"私房话题"的难于寻找，《私房话》在第16期停办，至今被许多读者及网站会员怀念。

czk11 我一直觉得非常可惜，参与感这么强烈，大家都有机会露一小脸，增进感情的栏目，在现在的杂志里已经不多见了。再者说，它还具有一定的现实指导意义，也许你不经意的一句戏言，就是他人的甘露与灵泉。所以，我想代二十余万会员在这里呼唤一声：私房话，你快回来，世界因你而精彩。恩，当然本人更期待的是情感教主可以风云再起，重出江湖。留下一段辉煌的传说，以供后人瞻仰：很多很多年以前，当levelup大陆鸿蒙初开的时候，有一个女子，她……

Up Guide传奇

没有人知道levelup世界是怎么产生的，版主神殿的萨满祭司宣称，levelup最早是由Hikaru大神用两千个太阳爆炸的能量从另一位创世之神手中换来的。然后，在第一个创造之年代中，Hikaru率领着诸神为尚处于混沌和野蛮中的levelup人带去了文明和秩序。然而光明的对立面永远是黑暗，从世界创立伊始就不断有邪恶的操纵者遣使他们的奴仆前来破坏levelup的和谐与宁静。为了与不断侵犯levelup的邪恶力量作战，众神选中了他们最强大的战士真无双乱舞为他们的第一道防线。

由熔化的青铜铸造的高贵战士乱舞·碎颅者在上百万年的时间里一丝不苟地履行着他的职责，搜寻并摧毁他能找到的任何恶魔，直到邪恶之神的首领恐惧魔王久多良木健创造出了迄今为止最强大的恶魔黑暗骑士PlayStation3，真无双之乱舞在强大的力量面前感到力不从心，于是决定从levelup众生之中挑选拥有天赋异禀的战士与自己一同对抗邪恶的力量，这些拥有不逊于神的战斗欲望的普通人类有很多在后来都由于战功卓绝而被诸神授予半神甚至神的荣誉，例如在levelup被广为传颂的力战"FINALFANTASY"群魔的平民天皇songkai123、在拉肯西铁矿和雷蒙·萨德勒村两度千人斩的NDR等。

为了给予这些保卫家园的战士们无上的荣誉，levelup元老会将他们命名为：UP TEAM。

数千年来，战神乱舞一直带领着levelup的战士们与邪恶之神的首领恐惧魔王久多良木健作战。然而直到levelup纪年·UT次年·三月，在人民的强烈要求下版主神殿的萨满祭司才终于同意将UPTEAM的战斗经历作为别册编入levelup编年史那发霉的长卷之中，并起了个名字叫做Up Guide。虽然并不十分成熟但战士们依然很高兴的庆祝。然而这时久多良木健却派出了PlayStation2最后的杀手"FINALFANSY XII"。FF家族以强大的魅惑能力而著称，潜心修炼了五千年的"FF XII"更是家族中有史以来最为凶残的野兽。为了不让那些萨满长老们抓住把柄而舞请出了赐予自己神力的大战神方寸，在所有战士齐心协力的战斗下妖兽"FFXII"被永远地封印在了levelup大陆的一座高山顶端并被songkai123等战士永远看守着。

这场史诗般的战争，也被永久地载入了史册之中。不幸的是没过多久，在来自众神高层的压力下萨满们很快便停止了这一记录，勇士们的事迹从此便只能是吟游诗人口中的传说了。

《游戏城寨》史记

UP TEAM攻略组于2005年10月成立，《游戏城寨》中的"Up Guide"栏目从第0期开始刊登UP TEAM攻略组制作的大作攻略到第7期结束，后不定期改名"前线导游"直到第12期。UP TEAM的攻略虽然在初期暂时无法与专业期刊的相比，却更有时效性和互动性。而且，在方寸、乱舞等人的带领下UT的攻略质量也一直在稳步上升并逐步成为一支具有相当实力的攻略小组，作品也不断在其他电玩杂志上发表，更有多名成员修成正果成功转职。

不得不提的是《FFXII》的攻略，这款让玩家等待了五年的作品也让全组上下卯足了干劲，群策群力，高歌着团结就是力量的太祖名言一举将这最终幻想史上第一个满分游戏皮是皮肉是肉肢解得完完全全，期间系统解析、流程攻略、任务研究等等文章层出不穷，尤其是积木大王的剧情小说那是惊天地泣鬼神称得上继游戏之外的又一"满分"作品。而《战国无双2》制作攻略时更是体现出了UP TEAM的团结协作，四天时间涵括所有要素的攻略研究已然跃然纸上。但是限于"Up Guide"栏目的篇幅，不太可能给玩家们刊登上所有的攻略文章，所以本栏目在第12期时消失在了《游戏城寨》当中。如今虽然"Up Guide"早已成为远去的白帆，但UP TEAM攻略组的战士们依然龙精虎猛地在levelup.cn的论坛上继续为大家献上最新游戏的各种攻略文章，未来也是一样！





游话好好说

> 青史几行名姓，北邙无数荒丘，
> 前人田地后人收，说甚龙争虎斗

这年头是个跟ACG沾边的杂志都喜欢让自家编辑在前头几页发表些对近期作品的简短评论，名头不一而足，基本上都是惊人一致200字简评然后打分。若要追溯大家这默契，建议各位出门左拐上秋叶原入手本杂志唤作"法米通"者是也。却说这跟风潮流一哄而上也是国人的老毛病了，最后的结果大部分也不过是泯然众人矣。人家岩田聪老总说了，次时代的业界，创新才是硬道理！就算是游戏短评这种豆腐块咱家阿婆也要搞出有技术含量的事，要的就是个性，就是作者真实的玩后感，让各位网友来点评当前流行的各个大作并加以讨论，本来就跟小编们为了赶攻略鏖战数日后怀着疲惫的文字有着质的不同，这些洋溢着来自真玩家的感情的评论带给读者的是对这款游戏最直接最生动的介绍。遗憾的是，评论这东西，要大众化未免圆滑失却犀利，想个性十足又难免小众化，所谓鱼和熊掌不可兼得，在杂志一步步迈向成熟的步伐中，未能跟上脚步的《游话好好说》最终还是消失在了时代的洪流中。

也许有一天，我们还能看见更加成熟更加优秀的《游话好好说》的复生，谁能说不会呢？

《游戏城寨》史记

游戏评论是每一个成熟的游戏媒体都有的东西，《游话好好说》就是游戏评论在《游戏城寨》的化身，但想到读者们可能厌烦了专业编辑那些从相对专业的角度有些公式化的评论，于是《游话好好说》从开办之初就是由玩家自己来写的，如前所说，这里要的不是公式化的评论，而是要的最真实的"游戏玩后感"。最开始的时候是由UP TEAM的成员来报名撰写，发展到后来levelup全体20多万会员都可以参加，曾一度兴起了一股全民评游戏热潮。

《游话好好说》栏目从《游戏城寨》第1期登场到第10期结束，历时5个月时间。期间各大小游戏作品均有涉及，但玩家渐渐成熟，绝大部分已有自己判断游戏素质的能力，而鉴于《游戏城寨》定位要找到自己区别于其他媒体的特色，于是这宝贵的一页被让了出来，《游话好好说》也自此功成身退……

一起，看片吧！

> ——但春风老后，秋月圆时，独倚江楼

电影这东西，虽说只有短短百余年的历史，但隐隐然已经超越了小说和戏剧，成为劳动人民闲暇时娱乐的第一选择。

112年前，当卢米埃尔兄弟用手中简陋的器材记录下生活点滴的时候，可能做梦也没有想到，一个世纪之后会有多少人痴迷于电影的魔幻魅力，废寝忘食，孜孜以求，直至生命的终点。电影导演在白色的幕布上扮演着上帝的角色，用他们天马行空的想象力，用他们所有的激情，编织出一个个亦真亦幻的梦境，而我们，沉湎于其中，只愿长醉不愿醒，暂时忘却了生活的压力。有人说："武侠小说是成人的童话"，但我却宁愿相信，电影才是真真正正发生在这个日益缺乏想象力的社会中，一个个美丽无比的童话故事。

看电影，是一种极其私人的体验，一千个人眼中尚且有一千个哈姆雷特，更不要说比戏剧的受众多上千百万倍的电影了。每个人的眼里，众生百态，向无定论。有人能看到喜剧笑中含泪的那一面，有人却可以边看浸湿了无数师奶手帕的人伦悲剧边笑出声来。正因为大家的观感不同，才有了影评这种东西的存在。就像攻略之于游戏，简介之于小说，一篇好的影评，是钥匙，是沟通现实与梦境的桥梁。

我总是希望能在《游戏城寨》上看到出色的影评，青少年流行文化志嘛，电影和游戏从来不分家。好像自己也动笔写过几篇，似乎不大成功，应者渺渺。幸好天从人愿，不会写影评的我在新开设的栏目《看片吧》里有了一次认真学习的机会。

"影评，最好写了。不就是剧透一下，东拉拉西扯扯，最后再小小的煽情一下子嘛。"不知天高地厚的我一直是这么想，也向来都是这么做的。某个偶然的机会，在《看片吧》中读到silence同学写的那篇《永不消逝的电波》，才若有所悟。影评并不等于剧透，一部电影的信息量是如此丰富，妙笔再生花，想来也不可能在寥寥数千言里巨细靡遗。所以我们不用告诉读者正在发生什么，将会发生什么，我们只需要把一种思想，一种对人生的感悟通过影评这个媒介传达给他们。就好像冰山一角，泰坦尼克上的游客能看到的，永远只是露出北冰洋的那一小部分。

时值世界杯，应景的影评当然要和足球有关。如果是我，《一球成名》呗。应景，励志，巨星客串，帅哥靓女，符合八卦的一切要求，凑个几千字绝对小菜一碟。是silence同学他告诉了我，业余写手和专业写手的区别在哪里。内涵？对，就是内涵。silence同学巧妙的把后卫的稳健、前卫的飘逸、中锋的犀利——这些绿茵场上的活跃元素融合进了他对电影的理解之中。其文条分缕析，没有拖沓的文字，注重的是意象的表达而不是情节的复述。换句话说，等于只把读者引领到宝库的大门就潇洒作别。接下来的一切，寻宝之人各安天命。我看了三遍，足足三遍，才回过神来把脑海中片段的印象串连成一副长卷。然后，长久不语。



一枝独秀不是春，百花齐放春满园。《龙虎门》、《疯狂的石头》、《寂静岭》、《加勒比海盗》，暑期档的热门片子，咱都看过，心中自有一番计较。《看片吧》中对这些影片的评点，写的非常不错，把一些个平时注意不到的细节都分析出来了。原来，《龙虎门》的配乐还有那么多讲究；《疯狂的石头》里不起眼的小道具，却是整部片子的戏骨；而要把游戏改编成电影，把数十小时的体验浓缩在短短一百二十分钟的光影故事里，看来还真是殊不容易。俺虽然时常号称自己喜欢电影，也收藏了不少的片子，却始终还是个徘徊在艺术殿堂之外的门外汉。知耻而后勇，要学习。俺不想再当一个没文化的粗人。那谁谁不是说了：熟读唐诗三百首，不会作诗也会吟。俺相信学会欣赏电影也是一样的道理，在《看片吧》的日夜熏陶下，俺也能有侃侃而谈，口若悬河的那一天。

很荣幸，可以读到这么多出色的影评；很荣幸，有和众多偶像亮相在同一本杂志上的机会；很荣幸，在这个浮躁的年代，还有一个能煮着香茗，静静品读的栏目。每个人在这个世界上都不是孤立的个体，当我们以影评为载体，向其他人倾吐心声的时候，我们再也不会感到寂寞。因为千里之外，有一个人，他的呼吸，他的心跳，会和你以相同的节奏律动。我们从不冷漠，冷漠只是表象，一种不得已而为之的保护色。洗去铅华，为心爱的电影写一点什么，你会发现传说中的激情并不是只存在于逝去很久的少年时代。我们的理想，我们的追求，豪快的把它写出来吧，哪怕只有少数人可以读懂它。

小子驽钝，越是喜欢的东西，越是辞不达意。我可以写很多很多来表达对《看片吧》这个栏目突然消失的惋惜。但有些东西，是不是埋在心里比说出来更好呢？也许吧…..所以，就留一段回忆在心底，不要去惊扰它了。

《游戏城寨》史记

电影相对于游戏来说受众面更广，而目前很多游戏也在逐渐地融入越来越多的电影元素，故事的讲述、镜头的运用等"电影化"的迹象随处可见。而《游戏城寨》定位"游戏／网络／音乐互动志"，其中也会加入一些其他文化，比如电影。

《看片吧》栏目出现在《游戏城寨》第7期，结束于第15期。期间为读者朋友们送上了很多当时热门电影的介绍及评论，而伴随着第16期的杂志改版，电影介绍部分的内容被并入了新开办的《休闲吧》栏目，而影评等内容则不定期出现在《Web Show》栏目中，《看片吧》栏目引退。

一刀侃死你

HE LAUGHS BEST WHO LAUGHS LAST

BLOG CENTER

A FRIEND IN NEED IS A FRIEND INDEED



一刀 男，80生人，杂志美术编辑，自幼痴迷漫画、电视游戏，目前是卡饭，偶尔被认为是SEGA愤青。

一刀侃死你

博客地址

http://blog.levelup.cn/members/yidao/

兄弟，你听我说！别胡思乱想，好好读书先（美图附送）

[yidao 发表于 2006-4-1 0:00:00]

摘要 小子，满眼我抬杠，自甘堕落没人救得了你，只要有一点上进心，大学阶段都会让你受益匪浅……

一刀侃死你



猪笼城寨已经空无一人。

他提着还在滴血的刀走出山门，然后抬手一挥，血滴被高高扬起。山门门廊上雕琢精致的牌匾从中断裂，落在脚下。收起刀正要离去，突然看到一个娇柔清秀的女子在不远处静静地看着。他面无表情，从她身边走过。

你是谁？

无名。无姓。他停下脚步。

别人叫你什么？

一刀。

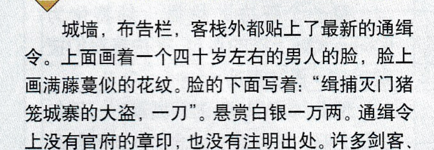
我认识你弟弟。她说。我认识你弟弟小李飞刀。

他不是我弟弟，我妈是计生办的。



一刀，男，80生人，UCG美编。自幼痴迷漫画、电视游戏。目前是卡饭，偶尔被认为是SEGA愤青。

——摘自 Blog《一刀侃死你》首页



城墙，布告栏，客栈外都贴上了最新的通缉令。上面画着一个四十岁左右的男人的脸，脸上画满藤蔓似的花纹。脸的下面写着："缉捕灭门猪笼城寨的大盗，一刀"。悬赏白银一万两。通缉令上没有官府的章印，也没有注明出处。许多剑客、捕快都在通缉令前驻足片刻，互相议论纷纷。但是，没有人揭榜。

他在一家客栈门前，对着被晨雾沾湿的通缉令笑笑，然后离开。没有人知道一刀长什么样，见过他和他的刀的人都死了。而画师所画出来的头像，只不过是根据江湖遥传假想的而已。

全城只有两张画画得像他，一张贴在云龙堂的废墙上，一张贴在江府的大门外。但那不是通缉令，画上的人也不是他，而是他的粉丝，小李。



电闪雷鸣中，衙门外的石狮面目格外狰狞。他静静地品着杯中佳酿，似乎对后面的来客毫不在意。

公公说了，这次一定要干净利落。事成之后不仅会安排荧姑娘与你团聚，还将奏明圣上赦免你的罪名并封你为锦衣卫侍奉千岁大人。

不必了，我不想被人说是官府走狗。

公公一向爱惜人才，更何况前面十次你都做得滴水不漏，一定不会亏待你的。好了，隔墙有耳，怎么做都在这个锦囊里面，告辞。

风停雨住，一切归于平静。片刻，他翻开锦囊中的画绢，上面的男子相貌英武，正气凛然。



目标正在与新娘走向洞房。待春宵之时便是下手的时机了，现在只需耐心。

月上柳梢，

你，你是谁？

我只是奉命行事，得罪了。

哼，这阉人竟然使出这等下三滥的伎俩。告诉他，杀了我一个伯旭，还会有更多伯旭为了江山社稷与他战斗到底！动手吧，只是不要伤害我的妻儿和家人。

新娘闻声一把拥住爱人，无比坚定地说

不，让我和你一起死！

他看见新娘的面容，血顿时在额头突突地跳动起来，

荧，我是一刀啊！

然而他什么都不能说，

手起刀落，血溅五步

……

《游戏城寨》史记

《一刀侃死你》2005 年 12 月 1 日在 Blog.levelup.cn 开通，凭借其幽默风趣的语言、偶尔的编辑部八卦和众多美图吸引了大批纯洁的网民朋友，迅速成为本站最热门的日志之一。

一刀的文字和他的美图总是搭配得恰到好处，配合上那偶尔出现的编辑部趣事总是吸引着游客每天在 LU 的 Blog 上蹲点等更新。在《一刀侃死你》每日一更新的日子里，发现自己居然有一种小时候每天五点半等着电视台放灌篮高手的感觉。

当《一刀侃死你》在《游戏城寨》上悄然停止连载的时候，那种坐一个小时八路车只为入手杂志的感觉一下子削减了许多。随后一刀兄的部落格更新也降低了频率，从每日一次逐渐降成了数月一次，直到06年12月18日最后一篇《[影评刀评影]从《黄金甲》也能扯到游戏？（美图）》。此后，一刀便像当初毫无征兆地出现在LU的Blog上一般，毫无征兆地消失了……

甜美音乐台主播

——朵拉姐姐

从前，在海底住着一位美丽的人鱼公主朵拉，她留着金色的长发，有着大海里最甜美的歌喉。一天，她营救了一名落水的人类王子，并且爱上了他。为了和王子能够永远在一起，人鱼公主央求魔女把她变成了人类，并愿意以自己的声音为代价。然而，当她终于来到王子面前时，他已经决定和一个人类的公主结婚了，因为王子以为她就是那个救了自己在女人。

"不，我才是救你而且爱你的人啊！"人鱼公主心里大喊着，然而王子什么都听不见

夜里，公主的姐姐为她拿来了一把宝剑，让她在黎明前杀死王子并把血涂在自己脚上就能变回人鱼回到大海，否则就会在太阳升起的时候变成云彩里的泡沫。人鱼公主下定了决心，在王子睡着时进入王子的寝宫；但是看着他安祥的脸，怎么也下不了手。黎明时，人鱼公主在甲板上自言自语地说："王子！再见了。"于是她的身体慢慢地化做许多五彩缤纷的泡泡，消散在了黎明的曙光里。

第一次听见朵拉的声音是在《levelup 音乐台》第二期，那几乎不带半点烟火的声音，仿佛是从云端轻轻飘落下来，一直沁入我的心灵深处。不知道是因为女孩还是因为歌声，我内心居然泛起了激动的潮水。在这个各种"激萌"、"御姐"充斥的时代，很久很久没有为一个歌声这样震动过了！在那段美好的时间里，朵拉用她充满治愈效果的声音为我们的心灵注入甘泉，我想，如果时间能够回流个几年，回到正是我青春年少追星的时期，我很可能会死心塌地尖叫着地跟在朵拉的后面，做一碗鲜香可口的"拉面"。然而事与愿违，在陪伴我们度过了几个月美好的时光后，朵拉姐姐便悄悄地离开了我们，甚至没有一句告别的话。

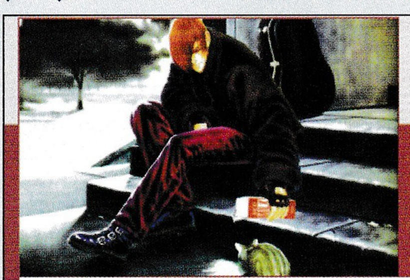
少年时喜欢明星，很大程度上是因为媒体的宣传炒作，对明星本身却没有什么概念。但是对朵拉却不一样，那恍若轻飘飘圆舞曲的嗓音带给人的是发自内心的喜爱之情。一个真正有实力的艺人，让别人关注的永远不是他的私事，而是他的艺术作品。如四大天王中真正会唱歌的张学友，人们关注的是他的歌。影帝周润发，你几乎找不到他的绯闻。还有梁朝伟，这个拿了五个金马奖影帝的人，人们更多读到的是在《重庆森林》里面的那双忧郁的眼睛，或《伤城》中的站在楼顶端着酒杯的背影。这些人，即便有一天他们的身影渐渐模糊，但他们却永远刻在历史的舞台上。只有那些二流的艺人，才靠一些绯闻提升自己的名气，当属于他们时代的浪头消失的时候，他们也会干干净净地退出历史的舞台。也许把朵拉和他们扯在一起并不恰当，我想说的只是，朵拉并不是一个偶像，但是却让我们喜欢她.

怀念一个叫朵拉的声音——一个还算不上是偶像的声音。

《游戏城寨》史记

随书附赠音乐 CD 是许多刊物都做过的事情，《levelup 音乐台》在开办之初的宗旨就是带给读者美好的音乐享受。《游戏城寨》自创刊以来一直在寻求创新，既然栏目叫做"音乐台"，必然区别于单纯的一首歌接一首歌生硬的播放，于是这位凭借异常甜美的声音带给过广大读者美好感受的朵拉姐姐就成为了《levelup 音乐台》的主播。加入她声音的音乐台变的很温馨、有灵气，在一天繁忙的工作生活过后回到家躺在床上塞上耳机，轻轻按一下播放键，当听到那甜美声音向你问好时，被城市喧嚣搞的疲惫不堪的身心一瞬间得到了放松，一个小时后你将伴随着朵拉的"再见"安然睡去……

《levelup 音乐台》一直是《游戏城寨》最受欢迎的栏目之一，这里面朵拉姐姐的功劳着实不小。在主持了将近一年时间的《levelup 音乐台》后，朵拉带着她甜美的声音悄然离去走上了新的人生奋斗之路，虽然非常舍不得，这里还是祝愿朵拉姐姐能够在将来有更好的发展，有缘自会再相见。



本期**论坛之星**

八神

阿婆看好你

宇宙最BT的神，我是一个杀伤力很强的神，很多人因我而受到伤害，她们有的对生活失去了希望，有的甚至自杀身亡。所以我一直怀疑我有潜在的超能力，而这种超能力又不知为什么对我身边的女人作用尤强。（选自《真 猪笼无双》）

性别 **酷哥** 星座 **金牛座** 门派 **BL 帮**

头衔 **怀旧一下**

签名

GOOD GOOD STADY，DAY DAY UP；我不猥琐好多年

阿婆看好你

——俱往矣，数风流人物，还看今朝

说起这烈舞阿婆还真邪门，被她看好的，不多久便都飞黄腾达、青云直上了，简直比烧香拜佛还灵验。第0期的真无双乱舞，最后一期的迁徙的鱼，一头一尾，都成功的转职成了电玩编辑，从此可以将爱好当作自己的职业，幸福终老。界王、水雷、HOPY、八神、我爱PSP、播磨拳儿、kant1717、AC米男，一个个闪亮的名字，他们为所有喜欢LU的朋友熟识，并凭着自己的不懈努力，渐渐成为论坛的中坚力量。xinghai、赵神、Miyabi、人间凶器OZ，也许这四位朋友不如前面那些人出名，但亦如流星划过天际，切裂了这沉静的夜空。xinghai的图贴，赵神的厚道，Miyabi的轻松驿站，人间凶器OZ那已经成为他标志的签名："本当に残念だと思う"，都给我们留下了足够深刻的印象。千亿的星辰、万亿的光芒，它们是levelup这片银河里最闪亮的几颗恒星，他们发光发热，他们燃烧自己，照亮别人。多少年后，当我们翘首仰望，也许还能看到穿越时空的阻隔，投射在你视网膜上的点点星光。

新的伙伴不断加入，老的朋友洒泪而别。或者，相聚离开，总有时候，真的没有什么可以永垂不朽。在这里，我仅代表所有真心的朋友，向已经离开的kant1717和AC米男致以最诚挚的祝福：感谢你们一直以来的无私付出，感谢你们为建设大家共同的家园倾注的一腔热血，感谢你们，即使在离开的时候，还记得向我们这些老战友道一声珍重、说一声再见。相聚，总是有限；离别，才是永恒。若干日子后回首从前，你们还会记起这段喧闹的好时光么？想必，会的。因为人，总是恋旧的动物。

太阳的光芒再夺目也掩盖不了月亮的清辉，我们记住那些璀璨星辰的同时，是不是也不该忘记，还有一些无名英雄值得大家深思呢。比如，暗之使徒，一个经常回帖回的比主帖还长的死心眼；一个每次写了新文章，总会发我一条消息"敬请指正"的可爱家伙；一个对古典诗词有着不俗造诣的文学青年。又或者，神之炼金术师——字画双绝的才子；光痕——昙花般开谢的男人；教主——孤傲清高的年轻人。是的，这些人也许从来没得到过诸如"论坛之星"那样闪亮的头衔，但谁也不能否认他们的存在。至少，他们认真的活过，他们在一些人的心底投下了自己的影子。他们消失了，但我们记住了他们。

我们会忘记自己曾经做过些什么，我们会不由自主的选择将伤心之事掩埋在心底，但开心的事，快乐的事，我们从不曾遗忘。让我们再回忆一下那一连串于你具有特别意义的ID，不要忘记，因为，他或者他们，代表了你肆意狂放，慷慨激昂的青春。

其实，我心里一直有个疑惑未解。阿婆既然这么神奇，为何从来就没看好过我呢？再怎么说咱也是2006年度LU十大风云人物之首呐。您就勉为其难的满足一下俺这个卑微的小小心愿吧，2007年，一直不是很顺利，希望您的祝福，可以让我时来运转。

《游戏城寨》史记

"阿婆看好你"是《烈舞阿婆》中的一个小栏目，和之前那些撑起数整页的栏目相比显的有些微不足道。但这个小栏目却深受那些混迹在论坛上读者的喜爱。这个小栏目就是介绍一些levelup.cn论坛上的骨干人物，而每期被阿婆看好的人也会一时间在论坛上成为话题人物，成为一段时间内的"传说"。而比这更有意义的是，论坛上人人都想在这个小栏目里露上一脸，于是他们都努力在为论坛建设贡献出自己的力量，能够在"阿婆看好你"这个栏目中让自己的ID和头像出现也成为了他们的动力。如czk11所说，虽然有些人没能成为这"论坛之星"，但他们在这个过程中展现了自己的才华，释放了自己的热情，对于他们自己来说，真正的去做过自己喜欢的事情，也是一种财富呢。

截止至第13期，由于受众面局限在论坛的这个小圈子，考虑到那些不上论坛的读者，"阿婆看好你"在《烈舞阿婆》栏目中消失，但那些"论坛之星"并没有消失，他们依旧在levelup的上空闪烁着耀眼的光芒。

◆◆结束语・伪◆◆

至此，《LEVELUP 游戏城寨》编年史的第一卷第一章"城寨进化史之逝去的栏目"就算告一段落了，除了上面这些，其间还夹杂着"开心小栈、游戏裁判所"等几个名字……

大家可能注意到白夜在结束语后面加了一个"伪"字，这是因为《LEVELUP 游戏城寨》编年史还远远没有结束，俗话说："五年一小庆，十年一大庆。"白夜希望五年，十年之后还可以继续为《LEVELUP 游戏城寨》编写编年史。

今日写这篇文字并不是为了伤感和怀旧，这些栏目的逝去其实应该更多的看作是《LEVELUP 游戏城寨》的成长的标志，我们不断求新，才会出现更好的新栏目来弥补和代替这些曾经为城寨成长贡献过力量的旧栏目。

写到这里突然想起了《圣斗士星矢》中的那句话："每一个死去的圣斗士，都将化为圣域上空的星星，守护着雅典娜。"

白夜我不妨也模仿一把。

每一个死去的栏目，都将化为levelup大陆上空的星星，守护着我们披荆斩棘，勇往直前……

值此《LEVELUP 游戏城寨》一周年生日之际，谨以此文纪念那些曾经帮助它度过艰难时刻的已经逝去的栏目。LU

《LEVELUP 游戏城寨》编年史

首卷 第一章 逝去的栏目 终



城寨研究室

主持人：兰姆

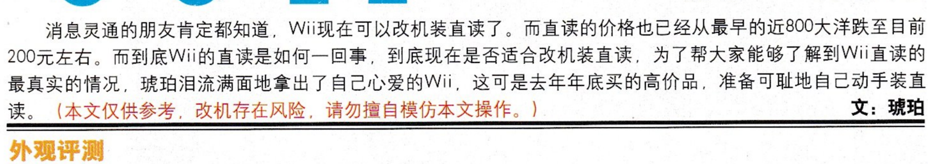
·硬件指导
·软件新闻
·市场信息

欢迎大家来到兰姆的城寨研究室，从本期开始，应广大读者的要求，掌机研究室将升级为城寨研究室，专门从事进行各种主机软硬件方面研究和解析。另外还得很遗憾的补充一句，本次研究室升级之后无法降级。废话不多说，接下来就请进入本期的主要内容。

研究室专题 Vol.18

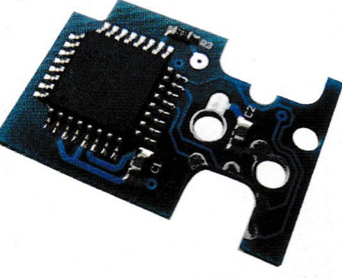
Wii直读终于到来

——琥珀的Wii改机实录



消息灵通的朋友肯定都知道，Wii现在可以改机装直读了。而直读的价格也已经从最早的近800大洋跌至目前200元左右。而到底Wii的直读是如何一回事，到底现在是否适合改机装直读，为了帮大家能够了解到Wii直读的最真实的情况，琥珀泪流满面地拿出了自己心爱的Wii，这可是去年年底买的高价品，准备可耻地自己动手装直读。（本文仅供参考，改机存在风险，请勿擅自模仿本文操作。）

文：琥珀



▲Wiikey就是这样的一个东西。

外观评测

琥珀选择的是目前最新款的名为Wiikey的直读芯片，虽然听说目前祖国版的Wiikey已经出货，但为保证此次体验的顺利进行，琥珀还是特别高价购买了原版Wiikey。打开快递送来的包裹，Wiikey被封装在防静电塑胶袋内，而胶袋则被放于一个普通SD卡保护盒内，由此，大家也能够明白Wiikey的身材有多么小巧了吧？不会比SD卡更大。

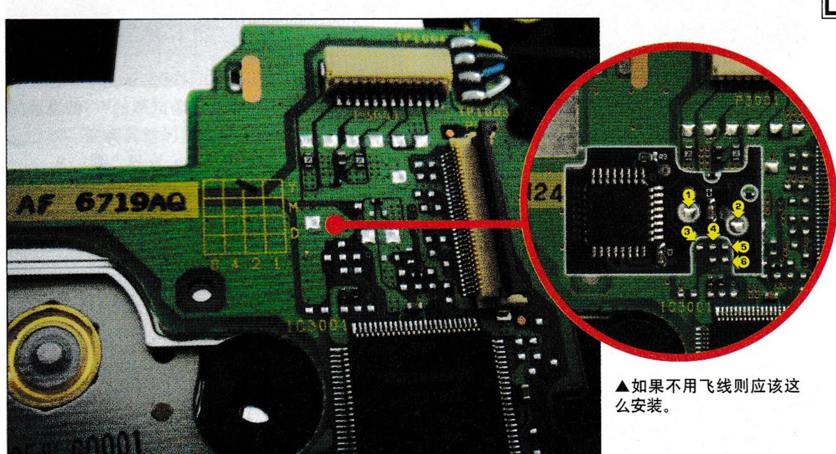
Wiikey的性能参数：
·支持NTSC及JAP制式。
·支持DMS及D2B芯片的Wii主机。
·支持全区游戏（Wii和NGC）。
·支持正版及拷贝版游戏（Wii和NGC）。
·支持DVD+R、DVD−R、DVD+RW等各种刻录碟片（Wii和NGC）。
·支持基于4.7GB容量12CM光盘的NGC游戏。
·内置针对NGC游戏的Audio Fix技术。
·支持Wii主机系统升级
·内置512byt的EEPROM可升级内核
·简易焊接，无需飞线。

▲来仔细看看这个单片机芯片。

直读芯片采用双层深蓝色电路板，结构和走线都较为简单，左侧的主芯片则是采用单片机的解决方案，出于防Clone的需要，芯片上的标识被涂漆覆盖，肉眼很难识别上面的文字，但用放大镜或者专业的微距相机还是可以分辨出的。以琥珀多年来的经验来看，这款直读没有多余的焊锡和毛刺，做工属于中等偏上的水平。直读本身硬件成本并不高。我们知道，数码和电子工业中，最值钱的不是芯片和电路板，而是技术，作为一款能兼容全区的拷贝游戏（通俗点说就是D版），芯片本身还能够进行内核升级，琥珀认为这些技术值这个价。

大卸八块

废话不多说，接下去将开始拆机安装直读，说实话，琥珀真的很不愿意就这样把自己心爱的Wii给拆了，但为了大家能看到最真实的报道，还是割爱了。原本觉得拆Wii其实也没什么，拧几个螺丝而已，没啥危险，也没啥技术含量，纯体力活。但拆着拆着才发现，其实并不简单，光拆开外壳就要拧下15颗螺丝，其中不少是被压盖白色的小贴纸下面需要挑开才可以拧下来，而且螺丝还分好几种型号，这给琥珀后来把机器装回去带来了不少麻烦。这里特别提醒，日版主机所有的螺丝都是十字的，而美版主机则有部分螺丝是Y字型的。



▲如果不用飞线则应该这么安装。

▲这就是焊接点。

拆开机器后，琥珀很快就找到了安装直读的位置。位于芯片IC3001的上方（请勿联想PSP的IC1003），数据线接头的左侧。这里特别要指出，目前的直读芯片基本都是基于这几个焊点的，安装的方法也都是将芯片上的引脚连接于此。主板上的焊点很小，目测其直径只有1毫米左右，也就和圆珠笔芯的滚珠大小相仿。看到这里，琥珀惊得一身冷汗，这次的直读安装是对琥珀点焊手艺的一次极其严峻的考验。多年未曾再使用过电烙铁的琥珀到底能否成功的装上这款直读？琥珀心爱的Wii是否将因为琥珀的手艺不精而变为一块白砖？

欲知详情，请继续阅读本文。

实战改机

根据说明书上的焊接说明，凭借琥珀多年的经验以及出于结构的稳定性考虑，琥珀决定不按照官方推荐的方法来安装Wiikey，而采用一种不怎么美观的安装方法——飞线。这样安装有两个好处，失败了容易补救，不会对主板造成太大的伤害；而之后用可以双面胶固定更加稳固，否则芯片的受力点都在那几个焊点上，容易损坏主板。

焊接采用的是从五金店里买来的8块钱一把普通30W电烙铁，2块钱一小卷的焊锡丝。这里特别指出，这电烙铁很不专业，不防静电，没有过热保护，RP不好很容易会让你的主机变砖，大家



▲琥珀的全套改机装备。

请勿模仿。由于没有现成的导线，所以琥珀将不用的光驱音频线剪断后制作成长度适合的6根导线（正在浏览本文的改机师傅莫笑），将导线及直读上的引脚上锡后就开始动手连接了。导线和直读之间的焊接比较顺利，由于采用的是原版Wiikey，引脚处没有偷工减料，导线和引脚用烙铁轻轻一点就搞定了。而导线和Wii主板的连接则没那么顺利，采用同样的方法点焊却无法连接。于是琥珀扯过焊锡丝给主板上的焊点也上了一遍锡，之后再次连接导线就顺利得多了。整个安装过程使用了大约4分钟，其间虽然遇到了点小麻烦，但总体还算顺利。直读设计得实在巧妙，6条飞线比起PS2改机的十几条飞线真的不算什么。到这里，直读虽然是安装完了，但到底成功了吗？琥珀这不气候的手艺是否谋杀了他的爱机？

欲知详情，请继续阅读本文。



▲飞线完成图，一角钱硬币用于和Wiikey比较大小。

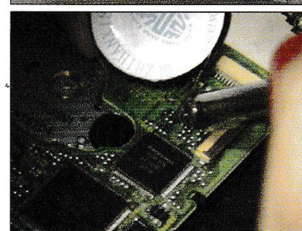
开机测试

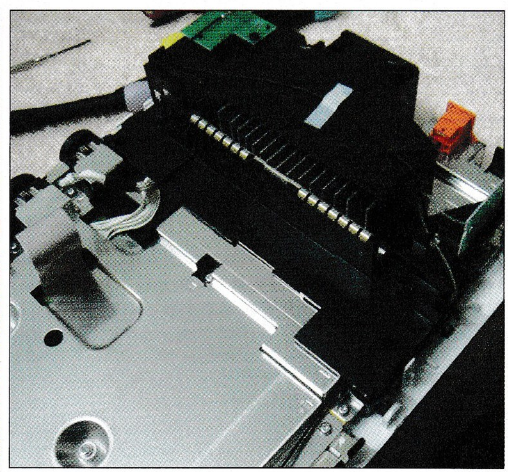
在把机器安装回去之前，琥珀决定"裸体"开机测试。因为如果出现问题再拆一次实在麻烦。依次接上色差线、感应条、电源之后，Wii的电源指示灯亮起了红灯！知道红灯表示着什么吗？其实就是电源接通了还没开机而已，请各位不要联想到360的三红灯。接下来，琥珀以忐忑不安的心情按下了手柄上POWER键，结果，意料之中的，电源指示灯变成了绿色，屏幕上亮起了Wii的健康提示，按A键后一切正常的进入了菜单界面，现在至少可以说，琥珀没有谋杀他的爱机。接下来我们就要实际测试到底直读是否有效。

这里采用的测试盘是BenQ的8X DVD+R刻录碟，没有刻意准备，都是原先就有的生活储备。而ISO则是琥珀拿自己的正版光盘亲自DUMP出来的光盘镜像（恩，是的，琥珀拥有有LG 8164B型DVD光驱，市面上唯一可以读取Wii正版光盘的光驱。）。将刻出光盘放入Wii以后，逾时约3秒，菜单上出现了《手舞足蹈的瓦里奥制造》的图标，好，又向成功迈进了一步，直读起作用了！正式启动游戏之后，琥珀本着严谨的试验精神，努力地玩了一小时游戏。直读很好，很强大！游戏过程中没有发现死机等不稳定现象，光驱运转正常，没有出现异常的读盘响动。

到这里，大家已经可以明确，这款直读的使用是非常简单，便捷程度和目前改机后的PS2没有什么区别，放进光盘就能直接运行，不需要使用什么引导盘或者什么特殊程序，放进光盘就能玩。但如果需要令Wii支持全区游戏，则需要在第一次试图运行和主机区域版本不同的游戏前，用工具盘将主机的区码改为全区，只须一次操作即可，以后把这盘子扔了都无所谓。





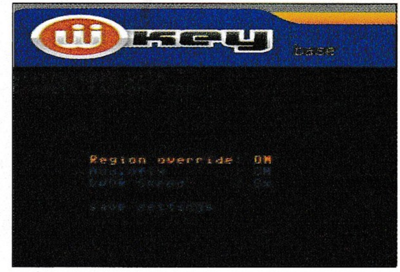


好吧，琥珀得承认，自己的手艺还是不错的，爱机还健在，此次改机宣布圆满完成。但本次的测试还没有结束，是否Wiikey像宣传中所说的那么强大，Wiikey是否代表着成熟的Wii的直读的时代的到来？

预知详情，请继续阅读本文。



▲设置盘，是做为NGC的自制软件运行的。



▲设置如图，设置为ON即可运行其它区域的游戏。

极限挑战

在接下来的一天里，琥珀继续本着客观严谨实事求是的科研态度玩了一天的游戏，尝试了各种各样的美版、日版、正版、盗版、刻录版等各种版本和规格的碟片，其间的过程是激动的，得到的结果是喜人的，所有游戏全部通过测试。改机之后依然还可以运行正版Wii和NGC游戏。



▲《火焰之纹章 晓之女神》

其中特别要注意的是《火焰之纹章 晓之女神》自带了最新的2.0J系统的升级文件，在Wii主机上运行该游戏将自动地强制进行升级。而由于琥珀在这之前就已经通过网络升级到了最新的2.0J系统，此次安装也就是是直接在2.0J系统的主机上进行的。在《火焰纹章 晓之女神》的实际游戏的过程中，没有出现需要升级的提示，无论是播放CG动画还是进入战斗地图均没有出现任何死机等不稳定的现象。对于NGC游戏，Wiikey也是一如既往地同吃，而我们之前运行的Wiikey的设置光盘实际上就是基于NGC的自制软件，在读取的时候会被当作NGC游戏识别出来。所以说Wiikey也支持NGC的自制软件。

而用Wii接入网络，也并未收到任何升级提示，进入天气预报和新闻频道后也都能正常地接受和浏览信息，没有任何异常现象。可以看出，关于Wiikey的宣传并没有夸张地成份存在，这款直读无论从安装还是运行上都该算是一款成熟的产品。

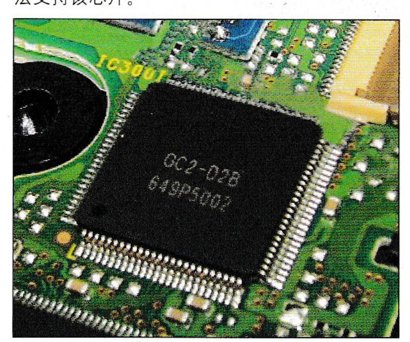
所测试的游戏列表

平台	游戏	区域	版本	盘片	成功
Wii	塞尔达传说 黄昏公主	日版	正版	–	YES
Wii	塞尔达传说 黄昏公主	美版	正版	–	YES
Wii	塞尔达传说 黄昏公主	日版	拷贝版	DVD+R	YES
Wii	手舞足蹈的瓦里奥制造	日版	正版	–	YES
Wii	手舞足蹈的瓦里奥制造	日版	拷贝版	DVD+R	YES
Wii	手舞足蹈的瓦里奥制造	美版	拷贝版	压盘	YES
Wii	Wii Sports	美版	正版	–	YES
Wii	Wii Sports	美版	拷贝版	压盘	YES
Wii	Wii Sports	日版	拷贝版	DVD+R	YES
Wii	使命召唤3	美版	拷贝版	压盘	YES
Wii	使命召唤3	美版	拷贝版	DVD+R	YES
Wii	火焰之纹章 晓之女神	日版	正版	–	YES
Wii	火焰之纹章 晓之女神	日版	拷贝版	DVD+R	YES
Wii	火焰之纹章 晓之女神	日版	拷贝版	压盘	YES
Wii	SD高达 极速铁锤	日版	拷贝版	压盘	YES
Wii	缘日之达人	日版	拷贝版	压盘	YES
Wii	巨虫魔岛	日版	拷贝版	压盘	YES
Wii	分裂细胞 双重间谍	美版	拷贝版	压盘	YES
NGC	塞尔达传说 黄昏公主	日版	拷贝版	DVD+R	YES
NGC	塞尔达传说 黄昏公主	日版	拷贝版	压盘（8CM）	YES
NGC	塞尔达传说 黄昏公主	日版	拷贝版	DVD–R（8CM）	YES
NGC	塞尔达传说 风之杖	日版	正版	–	YES
NGC	塞尔达传说 风之杖	日版	拷贝版	DVD+R	YES
NGC	塞尔达传说 风之杖	美版	拷贝版	压盘（8CM）	YES
NGC	生化危机 重制版	日版	正版	–	YES
NGC	生化危机 重制版	日版	拷贝版	压盘（8CM）	YES
NGC	生化危机0	美版	拷贝版	压盘（8CM）	YES
NGC	生化危机4	美版	拷贝版	压盘（8CM）	YES
NGC	阳光马里奥	日版	拷贝版	压盘（8CM）	YES
NGC	古墓丽影 传奇	美版	拷贝版	压盘（8CM）	YES
NGC	马里奥赛车 双重冲击	日版	拷贝版	压盘（8CM）	YES
NGC	超级机器人大战GC	日版	拷贝版	压盘（8CM）	YES
NGC	火焰之纹章 苍炎之轨迹	日版	拷贝版	压盘（8CM）	YES
NGC	仙乐传说	日版	拷贝版	压盘（8CM）	YES

问题汇总

Q：什么是DMS及D2B芯片？

A：对于新近出产的Wii，在直读安装的位置下方的芯片型号D2B。早先出现的几款直读无法支持该芯片。



▲D2B芯片。

Q：还有其他的直读可以选择吗？

A：有，还有三款Cyclowiz、Awiier、和Winjia，但都没有Wiikey来的成熟，主要表现在对于全区游戏和DVD盘片的支持上有所不足，另外早期的版本不支持最新Wii主机内的的D2B芯片。

Q：现在直读改机的价格是多少？

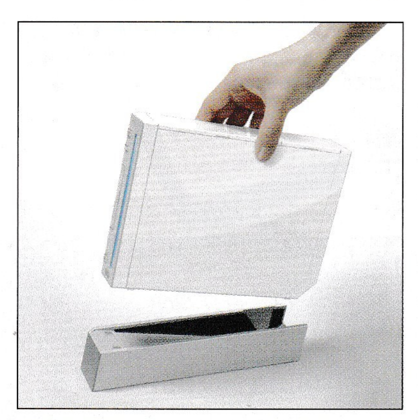
A：目前处于市场的初期，目前各地直读改机的报价相当的混乱，从195元到600元不等（有的是单卖价，不含改机手工费），相信再过一段时间，随着Clone版大量冲击市场，直读的价格将大幅跳水。

Q：Clone版和原版的区别？

A：是的，所谓Clone版就是仿制版，是其他的工厂暗中仿造的，价格较为便宜，功能上与原版相比并没有差异，但做工和稳定性上存在可能不及原版。

Q：018、810、102是什么意思？如何区分Clone版和原版？

A：018和810都是错误的描述，现实中不存在这两种标示的贴片电阻，真实的情况是写作01B。由于Wiikey的官方安装说明图中的R3电阻上的标示为01B，结果被个别并不了解电子元件的JS误当作018，还宣称018比102更为高级，并以此来划分Clone版和原版的标准。其实01B和102同为1000欧姆，两者并没有区别，原版和Clone版均有使用到这两种电阻。而电阻的实际成本也只有几分钱，以此来分辨哪块直读更加稳定显然是徒劳的。琥珀在这里建议大家，看清做工才是关键。无论原版还是Clone版，对于电子产品来说，低劣的焊接工艺绝对是无法保证产品的质量的，而低劣的做工也肯定不会是原版的工艺水准，所以，请对满是毛刺和粗大焊点的直读说“不”。





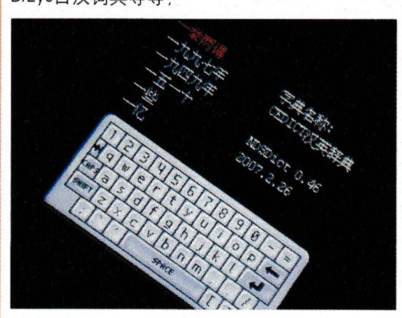
Q：改机以后还能恢复原状吗？

A：可以，直接把Wiikey从主板上卸下来就可以了。Wiikey的全区设置是储存在Wiikey自身的内核空间内的，不会对主机造成伤害。



NDS字典软件NDSDict0.48发布

NDSDict是一款NDS上的字典软件，空前强大的支持手写输入以及键盘输入，支持中日英法德等多种文字的显示，并支持调用外部辞典，词典打包包括CDICT5英汉辞典，stardict1.3英汉辞典，懒虫简明汉英词典，CEDICT汉英辞典，国际标准汉字大辞典，汉语成语词典，Hanzi Master 1.3,汉德辞典，DrEye汉日词典，DrEye日汉词典等等，



最新版0.48加入了更换字库功能，在帮助状态中按 L 键。繁体字库对繁体汉字和日文字库有更好的支持。修正了英文查询时不能输入长音符号‘－’。另外特殊字典当机原因还没有查清，而且为了缩减Rom空间，留更多的主存给索引文件，将拼音词库的词组全部删掉了，只留有单独汉字(不便请谅解)。下一版将会推出电脑端的小程序对索引文件进行预处理，同时会改造拼音输入法，将拼音词库完全独立出来。

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2602

NDS模拟器iDeaS 1.0.1.2 简体汉化版

电脑用NDS模拟器iDeas在3月8日发布V1.0.1.2版。这次的最新版办修正了内核、EEPROM管理方面的错误，修复了LDR、BLX、ROR操作码错误以及3D图层显示问题。然而iDeas的模拟效果依旧很一般，试着打开《Jump超级明星大乱斗》、《超级机器人大战W》等游戏ROM均不能运行，只有《动物管理员》能够运行，但还是发现了不少贴图错误。

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2606

PSP无线流媒体工具 PiMPStreamer v0.81发布

PiMPStreamer v0.81的工作原理就是利用你的电脑作一台无线流媒体服务器，然后将媒体文件通过无线网络发送到你的PSP上，也可以直接快速播放 AVI，MP3,MPEG格式及其它格式的视频，它支持Youtube等最著名的视频播克网站。程序包括PC部分以及PSP部分，新版最大的改进就是支持了（新版本支持了Wii 和PS3）。

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2604

R4最新内核v1.07发布

1. 电子书支持单双屏显示（按 SELECT 切换“上下双屏”，“下单屏”和“左右双屏”模式），单屏模式背光关闭省电

2. 主菜单显示“时:分:秒”改为显示“月/日 时:分”

3. 支持主题 DIY 功能（原皮肤 DIY 功能的扩展，也可设置字体和选择条等颜色），兼容先前皮肤

4. 支持多主题手动在线更改（在主菜单按 SELECT 更改），支持多主题自动按月更改，提供“月历主题”下载

5. 提供“主题说明书”详细说明主题的设置方法。如果用户只需要多个皮肤可以在线切换，只需要在“_system_”目录建立“themes”目录，然后在“themes”目录建立若干个子目录，分别命名为“theme01”、“theme12”，把原先的皮肤分别拷入相应目录即可。

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2600

自定义系统 Custom Firmware 1.5 IE B Update 2 发布

Custom Firmware 1.5 IE B Update 2 是一个自定义固件强化版，对应1.50版的PSP主机，安装后将时1.50系统支持以下功能（安装后系统是1.50）：

- 可以隐藏损坏的图标
- 跳过SCE的LOGO及开机运行UMD
- 开机自动运行所定义的程序
- 包含二个恢复菜单
- 把半砖状态的小P恢复原样
- 支持XMB模式下连接USB
- 个性化的你的XMB
- 三种风格不同的XMB 图标

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2605

《最终幻想 战略版》中文汉化补丁发布

本次FFT汉化工作从06年12月24日开始，至07年3月10日发布，历时77天。在此期间，得到了天幻论坛多位热心网友的支持与协助。但令人遗憾的是此次没有对FFT作完全汉化，而已汉化部分存在诸多BUG也在所难免。

天幻的汉化人员：

制作：VEGA

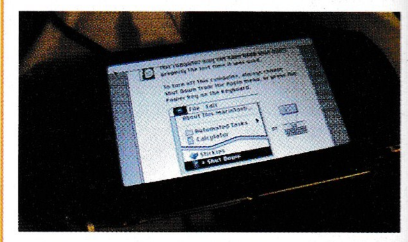
翻译：十字锁链、ウァルキリー、makodo、guigui、xenowind、アイリス、psi2001、Random、唯、iqueids、神无月七夜

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2585



苹果系统模拟器 PSP Basilisk II 发布



Basilisk II是一个开放源代码的Macintosh模拟器，它支持最古老的Mac OS，从0.x到8.2都支持，不过暂时不支持OS X。现在有高人将其移植到了PSP上 PSP Basilisk II 发布，也就是说可以在PSP上模拟Apple的操作系统了，但是运行较高版本的Mac OS时速度较慢。

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2606

NDS最强影音播放器MoonShell 1.71稳定版



听音乐、看电影、阅读电子书，能让NDS彻底变为多媒体播放系统的NDS影音播放程序“MoonShell”再度更新，目前已经支持了市面上的各种主流烧录卡，而最新的1.71版为我们带来了更加强大的功能

- 声音设定默认为24kHz 2x oversampling'
- 加速DPG视频的解码速度
- 开始键可以自行设定了
- 其它的一些BUG修正

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2587

PSX Games in Devhook 0.520100 发布

对于不少依然坚持使用1.50系统的PSP玩家来说，依靠Devhook所模拟的高版本系统可以运行PSP游戏而却不能运行PS模拟游戏无疑是一个天大的遗憾。现在这个问题已经得到了解决，这个插件来自作者Cha2，它能让在Devhook 0.52.0100模拟的PSP固件3.10/3.11上面，让你玩PS模拟器而不用刷机安装3.10 OE自制系统。

下载地址

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2546



时间总是在不经意间悄然消逝。如果原地踏步，就会落后别人一步。不用怀疑，蜘蛛还没到发情期，最近由于腿伤导致没有充足的时间接触游戏，造成了自己消息的搪塞，才有感写下上面那些文字。以下，依旧是市场综述：

市场综述

PSP方面：

三月初，主机价格基本同上半个月持平，只是粉红/银色/蓝色的PSP分别有了不同程度的涨幅。配件方面，2GB高速组棒依然是主流。不过，越来越多的朋友选择4GB高速组棒，毕竟现在的游戏越来越大，好看的电影也是越来越多，2GB组棒已经开始被不少玩家打入冷宫了。引导盘方面，所有引导盘的价格都在上涨，也是因为货源问题。虽然现在的引导程序越发的完善，但是却有不少大作需要使用引导盘才能运行。不少玩家在第一时间下载了《怪物猎人便携版 2nd》，但却因为少张引导盘而无法开始游戏，十分的懊恼。所以，引导盘依然算是购买PSP的必需品。当然，对于BEST版的引导盘（廉价版）除非是自己非常喜欢的，否则，蜘蛛还是建议大家购买全新的UMD DEMO盘就好。大致谈完PSP目前市场的销售情况，接下来一起来看看目前主机以及配件的价格表，给大家购买时做一个参考：

产　品	价格
PSP主机黑色/白色（1.50普）	1400元
PSP主机粉红/蓝色/银灰（1.50普）	1450元
2GB高速组棒（1959MB）	220元
4GB高速组棒（3839MB）	390元
全新DEMO盘	130元
山脊赛车（廉价版）	170元
天地之门（廉价版）	200元
PSP原装摄像头	380元

NDSL方面：

借助SLOT-1烧录卡的势头，iQue也成功的占领了国内市场。除了没有喷射黑和冰莹蓝这两款颜色之外，蜘蛛实在是想不出购买水货NDSL的理由了。主机价格方面并没有改变，而且，对于购买iDSL的玩家来说，主机的确不是最重要的一环，最重要的还是烧录卡的选择方面。由于目前烧录卡之战已经完全进入“三免”的SLOT-1范围，因此，游戏兼容性不相上下的情况下，价格成为主导玩家购买的根本理由。目前市场上比较受众的还是R4，而DS FIRE LINK和N CARD也因为自带容量价格比分开购买来的便宜而越来越受到玩家们关注……看来，接下来的分水岭将会是以内置和外置来区别了。以下便是iDSL主机及烧录卡的价格表，以便给大家购买的时候做一个良性参考：

产　品	价格
iDSL主机白色/蓝色/粉红	1160元
NDSL主机黑色（欧版）/冰蓝（日版）	1200元
AK+	220元
R4/M3DSS	190元
SC DS	250元
EZ5	230元
DS FIRE LINK/N-CARD（8Gb）	190元
N-CARD/DS FIRE LINK（16Gb）	320元
1GB KINGSTON microSD卡（日产）	120元

总体来说，PSP和iDSL都和上个月相差不多，而市场在随后的一段时间里也将逐步进入一个淡季，要入手主机的朋友不妨可以再观望一段时间。

热力商品

PSP银行

真正解决了PSP游戏容量大，电影看不够的问题。自带2.5寸日立40G硬盘，体积小巧，使用起来也不算麻烦。无需电脑和外接电源便可直接和PSP进行数据交换。相当方便的设计。这里就列举出这个PSP银行的功能，大家可以参考一下：

完全备份：用于PSP主机到PSP bank的文件备份工作。

文件管理：在子菜单里有“文件浏览、选择复制、文件管理”三个菜单。

文件浏览：可以查看bank内的文件，与PSP联机后也可查看PSP上的文件。

选择复制：文件的拷贝，与PSP主机连接状态下才有效，否则点击出现“设备连接失败”的错误操作提示信息。

文件管理：可删除PSP bank磁盘内不用的文件，与PSP联机后，也可删除PSP记忆棒内的文件。

磁盘信息：显示磁盘总容量。

系统设置：可设置系统的性能。包含显示调整、语言选择、省电模式三项。

显示调整：设置PSP bank系统的对比度、亮度。

语言选择：进行英文或简体中文语言的选择。

省电模式：设置停止操作后主机自动关机的时间和背景灯光关闭的时间。

系统版本：显示当前PSP bank的版本。

功能强大是这款产品显著的特点，不过价格高昂同样也是这款产品必不可少的缺点，目前市场上的价格是1150元，即便是淘宝网上购买也需要花费将近1100元的价格。大家还是先看看口袋里的票子吧。蜘蛛要是买一个回去，估计要吃上半个月的馒头和开水……如何取舍，大家自己定夺了。

PSP盒式音响



这个盒式音响着实让蜘蛛惊讶了一阵。从外包来看，和罗技的硬盒倒有几分相似之处，可是，实际拿起后发现，这个明显精致了不少。正面两个大大的喇叭，还有音量控制按钮和喇叭开关，可见厂商的用心。难能可贵的是，这样一款产品竟然包含了重低音设计。也就是说，这款产品是标准的2.1扬声器。很好的放大了游戏和电影的音乐和音效。而且，厂商还贴心的设计了靠背，可以方便的让小P屹立在你的办公桌上或是其他平坦的地方。当然，要发挥出这玩意的功能，你必须要准备好4节7号电池，这的确是一个不小的开支，而且，外壳是塑料制造的，使用的时候还得小心翼翼，要不然，不小心磕坏了机器或者是喇叭，都够让你郁闷好一阵子了。这款精致的盒式音响的市场价格为：230元。总体来看还是一款不错的产品。



▲PSP银行

▲N-CARD

SLOT-1烧录卡N-CARD

与NDS原版卡采用同样的尺寸，完全贴合，无论是NDS或者NDSL。不用刷机即可完美支持Clean ROM，直接支持Ctrl+V，而N-CARD使用内置的NAND芯片高速稳定，不用再担心游戏中的拖慢和过长的读取时间，也不用像使用外置microSD卡的烧录卡那样要考虑高速、低速、水货、行货了，一张N-Card就都解决全部麻烦。过去的烧录卡由于电路设计的原因，或者是需要读取外置的闪存卡，所以较为废电，甚至有些只有正版的一半时间。N-Card不仅外观使用上和正版无异，使用时间上也和用正版相差无几，续航能力尤为突出。

另外N-CARD也支持使用Moonshell多媒体功能使NDS真正变成多媒体播放平台，支持游戏、音乐、电影、电子书等，价格的话，分为8Gb和16Gb版本，分别为190元和320元。

蜘·蛛·寄·语

这段时间游戏不多，但是烧录卡方面的新闻却不少，本月GBALPHA将公布其最新的影音魔盒，支持所有GBALPHA的SLOT2烧录卡，但是并不支持M3DSS（R4），当然，GBALPHA也不可能让自己的功臣坐冷板凳，最新的消息是，R4的即时存档功能即将开放。怎么样？用R4的朋友们期待吧？更期待的是传说中的M3DS REAL版和G6DS REAL版据可靠消息说，将于4月份投放市场……是真是假，就让时间来证明一切吧！好，本期节目到此结束了。大家下期见！

（各地市场行情不一，本文价格仅供参考）

休闲8 Fashion bar

可能许多人都没有想过，像《最终幻想》这样重量级的游戏也会在手机平台上发布，但是从早期的嵌入式游戏到现在的JAVA游戏的发展过程，说明手机将成为人们掌上娱乐的另一瑰宝。我想，再经过漫长的发展，手机的娱乐性及画质赶超PSP应该也是指日可待。所以，为了不让你的手机闲着，本期休闲吧特别为读者准备了一个新栏目：玩转手机，将为大家推荐几款经典的手机游戏，希望读者朋友早日玩转手机游戏，迎接《最终幻想 Agito XIII》的到来。

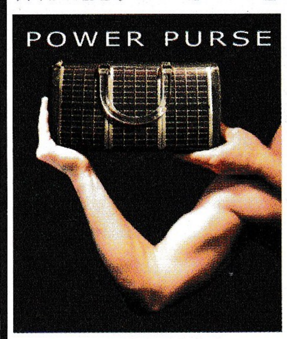
文编：Breath　美编：豆子



新潮数码

主持人 Hikaru&风间仁

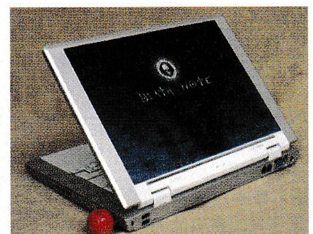
太阳能充电手提包



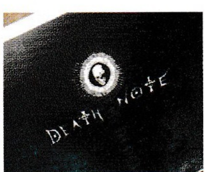
这是Solarjo公司的一款新概念产品，这只针对女性设计的能量手提包（Power Purse）不仅外观设计前卫，而且绝对实用。包的表面由一片片太阳能板组成，包内装有USB充电插座，可以为MP3、手机等各种随身小电器充电。将这只高科技手提包送给女友一定会获其芳心，不过可不要她在太阳低下站太久……

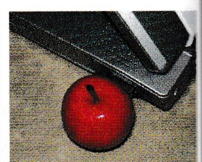
死亡笔记本电脑

由于《死亡笔记》在日本人气火爆，因此商家抓住商机推出了这款原创设计的“死亡笔记本电脑”。全世界限定生产30台，还有死神琉克喜欢的苹果造型USB记忆棒。内部搭载最新的Windows Vista操作系统以及FeliCa Port等，机能强劲，售价为20万日元。《死亡笔记》粉丝必入手的超级装备，但千万不要用它写出自己的名字……









超声波牙刷

这款牙刷将超声波导波管技术与独自的牙刷震动技术相结合，在刷头震动的同时，释放超过2万赫兹的超声波帮助彻底清洁牙齿，从根本上防止虫牙的形成，无须看牙医就能够拥有一口洁白的牙齿。牙刷的每次震动都会持续2分钟，这样使用者就不会在刷牙时偷懒了。虽然售价150美元有些贵，但是能够省下昂贵的治牙费用和疼痛也是物有所值的。



大脑讯号控制器

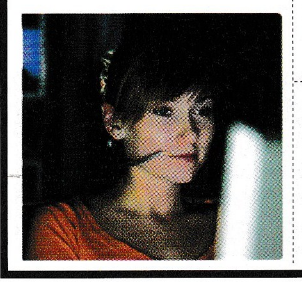


这种名为Epoc的设备外型类似一个头戴式耳机，通过传感器接收用户大脑发出的神经信号并将其转换为电信号，再将这些电信号以指令的形式传输给计算机并通过直观的方式显示出来。用户可以通过这种方式来操控自己的个人电脑、游戏主机等电子设备。

这种设备将可以实现与计算机等设备的无线操作，因此能够把用户头脑中所想的分毫不差地具现化出来，从而实现更加直觉化、更加随心所欲的操作，为玩家带来前所未有的全新游戏体验。这种产品的市场定位目前被初步划分为PC游戏及电视游戏的外接操作设备，但还没有进入真正的量产阶段，因此要想真正走入普通用户的家中恐怕还需要一段时间。

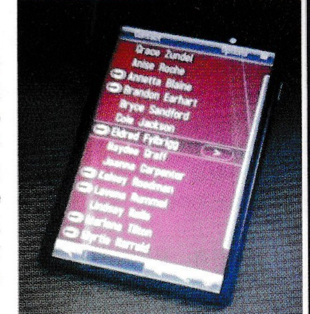
舌头控制器

GRAViTONUS ACCS是一种实用舌头来操控的计算机界面，它除了可以控制光标的移动外，还能够处理12种指令。它比以前推出的任何一款通过舌头进行操作的器械更加轻便，而且不会妨碍呼吸、会话甚至饮食。因此，它的出现使之前只针对四肢障碍者使用的舌头控制器能够走进千家万户。据生产厂家透露，实用它来进行视点、武器发射等操作最为合适，在相同条件下使用舌头控制器的玩家要比一般玩家反应更快。



Google手机谣言四起

据悉，风险投资专家西蒙诺夫（Simeonov）在其博客中称Google工程师安迪・罗宾（Andy Rubin）正领导一支约100人的团队为研发Google手机服务。根据pcpop.com的报道，罗宾是前Danger公司（即后来的Android，也就是和Sharp合作开发T.MOBILE的Sidekick系列智能游戏手机的公司）的创始人，该公司于2005年8月出售给Google。此外，Google还于2005年7月收购了开发移动应用程序为主的公司ReqwirelessR。分析人士认为，收购另一家公司Skia是Google已经开展手机研发工作的一个明显标志。如果Google不需要拥有自己的手机显示解决方案，那么就没必要收购擅长2D图形加速引擎Skia。当然到目前为止，一切还都是猜测，假如Google确实要把一部分野心放在移动通信市场上，未来的竞争一定会更加有趣。



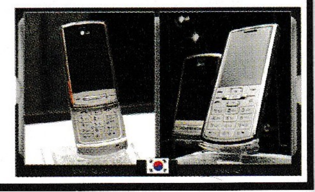
LG全触控新机——PRADA Phone

这是抢先在iPhone之前上市的真正特别设计过的全触控机型，预计四月底在香港上市，12mm厚度，3.0英寸触摸屏，支持音乐和视频播放，采用Flash UI，但没有使用高端的智能操作平台。



LG巧克力的接班人——Shine系列双生子

近日在韩国的首府首尔，LG为两个举世瞩目的新品“Shine”和跨品牌的PRADA Phone举办了规模盛大的记者预告会，预报了两款新品在亚、非两大洲的上市计划。预计第一波上市的Shine系列机型有两台，滑盖的KE970还有简化成直板外观的KE770。



城寨书房 主持人 Hikaru





海

作者：[爱尔兰]班维尔

出版社：作家出版社



帖子主题：[原创-翻译]班维尔《海》开头片断

Onetti
级别：精灵
幸运：★×0
积分：449
经验：7410
文章：405
注册：06-10-30 19:13

发表：2006-12-24 12:29:10 人气:640 楼主

[原创-翻译]班维尔《海》开头片断

第一章

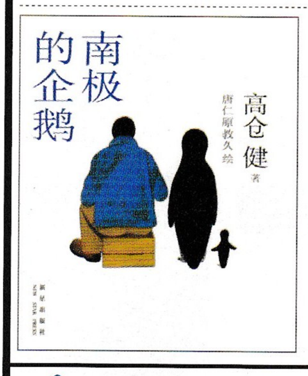
他们逝去了，诸神，在潮汐异动之日。整个上午，在乳白色的天空下，海湾里的水一涨再涨，升至前所未闻的高度，细小的波浪悄然掩至，漫过了数年来除下雨外未曾湿过的沙滩，轻舔着沙丘的底部。久远得超乎我们当中任何人记忆之前便已搁浅在海湾遥远尽头的那艘货船锈蚀的船体准保以为它眼下已获准重新下水呢。那天之后，我便不再游泳了。海鸟悲鸣着，扎着猛子，晕头转向，似乎，是被那一大碗水膨胀得像个铅蓝色、不怀好意地闪闪发亮的水泡这一奇景给搞的。那些鸟，它们看上去白的异乎寻常，在那一天。波浪沿着吃水线积聚了一遛儿脏兮兮的黄色泡沫。没有船帆搅扰高起的天际线。我不会再游泳了，不，永不再游了。

某人刚刚行经我的墓地。某人。

▲网络上原创翻译《海》的开篇部分。

约翰·班维尔，1945年出生于爱尔兰的威克斯福德。1970年出版第一本书小说《朗·莱金》。这本《海》是作者2005年获英国布克奖的作品，颁奖辞为：“《海》运用了约翰·班维尔精准而优美的散文体语言，既包含着对人生确实的妥协，也有对记忆和认知的非同寻常的反思。它完全令人信服，又有着深刻地感动与阐述，毫无疑问，是伟大的语言大师最好的作品之一。《海》对悲痛、记忆和冷静的爱进行了精妙的探讨。在班维尔的作品中，你可以清晰地感觉到乔伊斯、贝克特和纳博科夫的影子。”

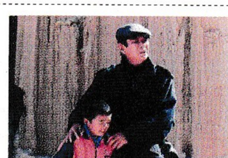
小说讲述了艺术史家马科斯·默顿面临着人生的十字路口，正努力去应付所有的混乱。此时人生新的缺失却在不断地折磨他，过去的伤痕也被证实是难以克服的。他决定回到儿时曾经度假的海边小镇。多年前的那个夏天，格雷斯一家好像是来自另一个世界。格雷斯先生和太太，带着世故的安逸坦然，而最吸引马科斯的是与他年纪相仿的类似家庭的双胞胎：沉默、没有表情的麦勒斯和暴躁、充满诱惑、直白得克罗伊。他逐渐了解他们，暗恋、不安、羞怯、幻想，甚至有了亲密的交往。然而，接下来发生的事情如此传奇，困扰了他的余生，也影响了之后的一切……



南极的企鹅

作者：[日]高仓健　绘画：唐仁原教久　出版社：新星出版社

日本著名影星高仓健创作的旅行随笔集《南极的企鹅》中文版刚刚由新星出版社引进出版，这是高仓健在中国出版的第一部书。本书是高仓健2001年在日本创作出版的。书中，高仓健以生动笔触，记述了他几十年来拍电影的心得、到世界各地旅游时的所见所闻所思，以及他从小到大的生活经历。书中配上了日本画家唐仁原教久充满禅意的插图，这些插画与高仓健敏感的内心独白和异域风情完美融合。为了让盲人读者分享自己的经历和情感，他还亲自朗读全书，制作成CD。



▲高仓健在中国拍摄张艺谋的《千里走单骑》。

高仓健从影40余年，为了拍电影，从南极到北极，从非洲到葡萄牙……高仓健的足迹遍布世界各地。在这本书里，高仓健娓娓道来他的各地见闻：非洲少年、北极的印度人、南极的企鹅、夏威夷的越南厨师、比睿山的活佛、澳大利亚的骑手、家乡的老母、奄美岛上的画家与少女、葡萄牙的老司机、冲绳岛上的运动会……

高仓健为本书的中文版写下感言：“《南极的企鹅》中文简体字版问世了，这是我在中国大陆正式出版的第一部作品。我为此感到无比喜悦，也祝福每一位读者。”



音乐茶座 主持人 玛鲁斯

流·行·音·乐·豆知识

New Age

New Age，国内俗称“新世纪音乐”。相对于Classic和POP，New Age只是近些年才兴起的一种音乐形式，但却已迅猛地发展为当代乐坛的一个大流派。它以丰富的音效，华丽的旋律，磅礴的气势，逼真的氛围征服了众多的爱好者，特别是那些狂热的音响发烧友。

上世纪60年代末期，德国一些音乐家将电子合成器音响的概念融入原音演奏或即兴表演方式，启迪了许多新进音乐家运用更多元的手法开拓新的领域。该时期的音乐已具备了New Age的发展雏形。到了70年代，在一群艺术家的不懈努力下，New Age得以正名，他们把这种非流行、非古典、具实验性质的乐风取名为New Age，它指的是一种“划时代、新世纪的音乐”。90年代的今天，New Age音乐呈现出了更多样化的风貌。乐界已形成一股百家争鸣、各拥其妙的新势力。正因如此，New Age不只是一个单纯界定乐风区别的名词，而是象征着时代的演进、形而上精神内涵改良的世纪新风貌。

有人是这样形容New Age音乐的：这种音乐借助于电子声乐，但更多的造成神秘旷远的感觉，向辽阔清净的大自然回归，和一般的流行音乐尤其摇滚拉开了明显的距离。新世纪音乐的制造者们更多地把精力花在这一大堆的电子设备中，将自己从民族民间音乐、自然界声响或古典音乐作品中获取的素材交由这些毫无生气的复杂的设备进行处理，经过剖析、过滤、夸张、添加音效等加工步骤，原本单调、单薄难以忍受的声音片段便合成为一首底气十足旋律优雅的音乐。

霜月はるか（霜月遥），著名同人音乐家，出生于宫成县，由于生日在11月15日，而霜月是日本的11月，又逢当天正好是日本的七五三节，她的艺名由此而来。血型为容易陷入沉思的优柔寡断的A型，喜欢幻想，旅行，音乐和对别人的无私的奉献精神。讨厌青椒和不体贴没有同情心的言行。在东京过完了读书的学生生涯后，现在的职业是程序员、歌手、音乐制作。从中学，高中到大学参加了8年的合唱部，迷上了和声伴唱，在2001年开始正式以歌手的身份活动。她经常演唱并制作PS2和PC游戏的主题曲的VOCAL和声，以Maple Leaf名义在网络上发表个人作品和进行同人音乐活动，其创作风格主要受游戏音乐以及受zabadak、久石让等名家的影响。大家熟悉的《美少女梦工厂4》、《伊莉斯的工作室》、《奇诺之旅》等主题曲都是由她所演唱的。

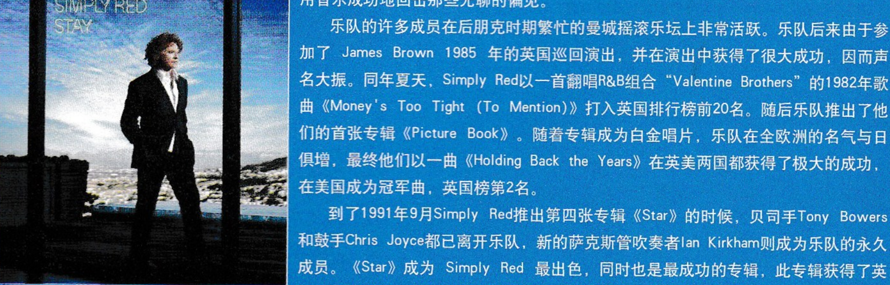
说到霜月はるか就不得不提到目前在游戏音乐界大红大紫的同人乐团Sound Horizon，Story CD是他们标志。Sound Horizon以主创人Revo为核心，除了Revo之外其他成员都不固定。其音乐中加入了诗歌旁白，歌曲，效果音等元素，每一张碟都追求一种故事性，因此也被称为故事音乐，自地下时期便倍受同人音乐爱好者关注，通过优美的旋律中为你描述着一个又一个或甜蜜、或绝望、或忧伤的故事，这是乐团创作的主要思路和风格，故而有着“幻想乐团”的称号，他们用从电吉他到爱尔兰竖琴等多种多样乐器建立的音乐世界，在以ACG爱好者为核心群体的音乐爱好者中，广泛吸引着各种不同层面的听众。霜月はるか就是在乐团组建第二期时加入的成员，目前也是乐团中“歌姬五人娘”之一。



◆专辑：ティンダーリアの种
◆演唱：霜月はるか
◆发行时间：2007年02月28日

（本期levelup音乐台收录歌曲《祈祷之种》）

Simply Red乐队于1984年初在曼彻斯特成立，他们是英国最成功的灵歌风格的流行乐队之一。乐队的领袖人物是Mick Hucknall，正是他的高亢嗓音使得乐队给人一种真正的灵歌感觉，并最终使乐队同一些仅仅称得上熟练的灵歌乐队区别开来。作为Simply Red 的主唱，Mick Hucknall那一头火红的卷发几乎成为了乐队的标志。还在上中学的时候，性格内向的 Mick Hucknall就已经开始迷恋音乐了，而一头红发总是给他惹麻烦，并成为同学们的笑柄。于是，这个其貌不扬的小伙子暗下决心，一定要用音乐成功地回击那些无聊的偏见。



◆专辑：Stay
◆演唱：Simply Red
◆发行时间：2007年03月12日

乐队的许多成员在后朋克时期繁忙的曼城摇滚乐坛上非常活跃。乐队后来由于参加了 James Brown 1985 年的英国巡回演出，并在演出中获得了很大成功，因而声名大振。同年夏天，Simply Red以一首翻唱R&B组合“Valentine Brothers”的1982年歌曲《Money's Too Tight (To Mention)》打入英国排行榜前20名。随后乐队推出了他们的首张专辑《Picture Book》。随着专辑成为白金唱片，乐队在全欧洲的名气与日俱增，最终他们以一曲《Holding Back the Years》在英美两国都获得了极大的成功，在美国成为冠军曲，英国榜第2名。

到了1991年9月Simply Red推出第四张专辑《Star》的时候，贝司手Tony Bowers和鼓手Chris Joyce都已离开乐队，新的萨克斯管吹奏者Ian Kirkham则成为乐队的永久成员。《Star》成为 Simply Red 最出色，同时也是最成功的专辑，此专辑获得了英国最佳专辑奖，成为英国1991年销量最高的唱片，并在全世界销售出了850万张。

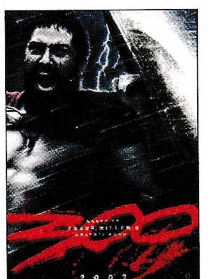
（本期levelup音乐台收录主打曲目《Good Times Have Done Me Wrong》）



电影小术语

WALK ON：龙套演员，电影中的小角色，作用是如背景般陪衬主角，而且多半没有对白，在演职员字幕中也不一定能够列名。大家印象最深的可能还是周星驰《喜剧之王》中的那句经典台词“死跑龙套的”。

斯巴达300勇士



上映日期：2007年03月09日
类　　别：动作/冒险/历史/战争/剧情
导　　演：扎克·斯奈德
主　　演：杰拉德·巴特勒、琳娜·海蒂
　　　　　罗德里格·桑托罗、大卫·温汉姆
发　　行：华纳兄弟

公元前四百八十年，波斯国国王王薛西斯一世统率五十万大军（号称500万之众）、战舰千余艘，大举进攻希腊。并一路南下逼近德摩比利隘口。不可一世的薛西斯一世还向希腊各城邦发出劝降书，希望小邦们不战自降。这其中自然也包括斯巴达城。为了抵御强敌，勇猛的斯巴达国王列奥尼达斯亲率由各处集结而来的希腊联军约七千人，率先赶到温泉关，扼守住地势险要的关隘之地。不过两军的短兵相接并未一触即发，但两天后，狡猾的薛西斯派遣一支精锐部队偷袭关后，措不及防的希腊守军很快就被击溃。为保存实力，列奥尼达斯在腹背受敌的情况下，命令希腊联军的主力迅速撤退，以保存实力。自己亲率三百名斯巴达勇士殿后。与汹涌而至的数万波斯军展开了血腥的殊死搏斗，最终，这三百位勇士全部战死，也让波斯军队在攻破温泉一战中关付出了两万人死伤的惨痛代价……

这场极具传奇色彩的战役流传至今仍然能够震撼人心，并且经常成为各种艺术形式创作的题材，本片就改编自美国著名漫画家弗兰克·米勒的同名漫画，想必很多影迷此前已经欣赏过该片的预告片，其亦真亦幻的影像风格充分体现了原作者的创作真谛。在长达一年的后期制作中，为了能尽早完工，导演扎克·斯奈德特意雇用了美国和加拿大的多达九家的计算机特效制作公司共同参与制作，相信本片一定不会让早就开始期待的影迷们失望的。

荒野大飚客

上映日期：2007年03月02日
类　　别：冒险/喜剧
导　　演：沃特·贝克
演　　员：约翰·特拉沃尔塔、蒂姆·艾伦
　　　　　马丁·劳伦斯、威廉·H·梅西
发　　行：试金石

四位人到中年的“大叔”道格·玛德森、伍迪·斯蒂文斯）、波比·戴维斯和杜德雷·弗兰克在最近似乎都面临着各种危机。而且有着很大的相似性——工作上时常遇到各种困难和尴尬，家庭中更是由于沟通的不善而经常被误解。疑似神经衰弱的四个大佬一天突发奇想，决定穿上皮衣、围上头巾、骑上排量超大的“哈雷”摩托车上路，前往新墨西哥州的广阔戈壁游玩观光，好能让自己重新找回对生活的热情。然而一直循规蹈矩的他们从没驾驶过摩托车，在学了几天之后四位大叔开着铁马上路历险，一路上状况百出，遇到美女勇于追求，遇到对手勇于对抗，在磕磕碰碰的逍遥游中，四人开始走出生活的压力，在看清自己的同时更重新找到了对生活的热情……

该片的演员阵容，要是放在十几年前绝对称得上是“大牌云集”。然而在当今年轻一代谐星似乎已经占据了好莱坞喜剧世界的大半壁江山。影片中，身为主演之一的约翰·特拉沃尔塔可谓名头响亮，此次领衔出演“大叔”角色堪称轻车熟路，何况凭约翰当前的风姿，一身皮装、驾乘笨重的哈雷以飚车大叔的形象再次与人们见面，让人们再次见识到他善于搞笑的一面。而曾为《玩具总动员》、《汽车总动员》等多部动画电影成功献声的蒂姆·艾伦显然更是个“老谋深算”的家伙。“绝地奶霸”马丁·劳伦斯的幽默细胞，更没有人会怀疑。一脸褶皱的威廉·H·梅西也堪称老当益壮，在影片中多处“抖出包袱”，成为影片搞笑的重点之一。一起来欣赏这些曾经在影坛叱咤风云的明星们聚到一起所带给我们捧腹大笑吧。

阳光计划

上映日期：2007年04月19日
类　　别：科幻/惊悚
导　　演：丹尼·伯伊尔
主　　演：西廉·墨菲、克里斯·埃文斯
　　　　　杨紫琼、真田广之
发　　行：福克斯探照灯

在短短的半个世纪之后，人类赖以生存的“生命之源”——太阳，渐渐失去了它普照万物的能量。逐渐提前进入了可怕的衰竭期之中。这对于渺小的人类来说，不啻于可怕的灭顶之灾的提前到来。于是，人类组织了一个由8个人组成的“太阳营救小组”。乘坐一艘名为“伊卡洛斯二号”（Icarus II）的宇宙飞船迅速地“奔向”炙热的太阳。这8个各怀“绝技”的地球人担负起了“拯救太阳”以及“拯救人类”的重大使命。在他们的飞船上搭载着一枚威力巨大的炸弹，如果行动顺利的话，这枚投向太阳的炸弹将重新激发起太阳的活力。然而，这艘在太空中飞行的宇宙飞船，随着距离太阳越来越近，意想不到的事件也接踵而至。先是他们和地球失去了联系，身陷浩瀚茫茫的宇宙之中，无所依傍的孤独感折磨着每一个人。而前路茫茫的恐惧也让气氛越来越紧张。接着，他们又得知，早在七年前，就已经有一支肩负着同样使命的营救小组，也曾踏上和他们相同的旅程，并且至今都杳无音信，更不要说安全地返回地球。本就前路渺茫的“拯救行动”更是蒙上了一层厚厚的阴影。队员们该如何面对？太阳能起死回生么？人类能被拯救么……

个性鲜明的丹尼·伯伊尔虽作品不多，却个个精彩。处女作《浅坟》让所有人在他身上看到了大师希区柯克和鬼才昆汀·塔伦蒂诺的影子。两年后，伯伊尔又成功地完成了《猜火车》一片。而如今，丹尼·伯伊尔在经历了一段时间的沉淀之后，又“别出心裁”地推出的这部科幻、惊悚片，将惊悚元素与科幻类型片以自己的方式完美融合到了一起。给曾经风靡一时的“太空漫游”题材类电影罩上了一层心理挣扎与抗争的紧张氛围。

十二宫

上映日期：2007年03月02日
类　　别：犯罪/剧情/惊悚
导　　演：大卫·芬奇
主　　演：杰克·吉伦哈尔、马克·拉法罗
　　　　　小罗伯特·唐尼、安东尼·爱德华兹
发　　行：派拉蒙

二十世纪七十年代，时常遭遇难题的洛杉矶警察再次迎来新的挑战，名为“十二宫”的连环杀手将城市里居民们宁静的生活气氛再次搅乱。神秘狂妄的“十二宫”，通常在月黑风高的深夜里出没，在阴森恐怖的黑暗街头寻找“猎物”。凶残的“十二宫”可以对任何人下手，年迈的老人和幼小的孩童也不会让这个杀人狂魔有一丝怜悯之心。在连续杀了好几个人之后，“十二宫”成了居民们谈之则色变的恐怖人物……

看过《搏击俱乐部》和《七宗罪》的人都会记得大卫·芬奇这个名字，这个风格隐晦手法凌厉有着高深的铺排故事本领的导演这次选中罗伯特·格雷史密斯的畅销纪实文学《解秘十二宫：美国恶魔的身份之谜》，以自己的方式将其搬上大银幕，评论界也普遍认为《十二宫》有机会再现《七宗罪》的辉煌，在选定《十二宫》的剧本后，大卫·芬奇与编剧罗伯特·格雷史密斯进行了长达半年的拉锯式讨论——芬奇坚持认为影片应承袭《七宗罪》跌宕起伏的戏剧张力，不能像《黑色大丽花》那样仅仅围着一具尸体做文章；格雷史密斯则认为，影片既然改编自己纪实文学，就不能过于注重娱乐性，应体现出一种催人思考的真实性和时代感。由于两人态度始终不一，致使《十二宫》一直边拍边改，一波三折。而在演员方面，本片最先敲定的实力派男星加里·奥德曼则给导演吃了大大的“后悔药”，奥德曼宁愿在《哈利·波特与凤凰社》中被女巫整惨，也不肯在本片里演绎戏份吃重的警官马尔文·贝利。在损失一员票房杀手锏的情况下，芬奇只好请来布莱恩·考克斯替补上阵，不过相信凭借鬼才大卫的能力，本片应该会带给观众一部非常风格化的视觉感受。

[影讯]《灌篮》开机，周杰伦？“少林篮球”？

周杰伦即将将继续投入下一部由他主演的影片《灌篮》。

据悉，影片《灌篮》已于3月11日在上海正式开机，片中周杰伦扮演的角色也酷似大家熟知的日本漫画《灌篮高手》中的樱木花道。

据悉，影片中周杰伦将扮演一个孤儿在一所功夫学校遇到不少“武林高手”传授功夫，之后因受到校长排挤，被赶出学校流落街头，经历颇为坎坷。而正是因此与影片中曾志伟扮演的流浪汉相遇，加入了篮球队，曾志伟则当上了他“经纪人”。影片中周杰伦所扮演的角色部分参考了《灌篮高手》中的樱木花道，樱木花道的一些滑稽可笑的举动将被周董“拷贝”。

据悉，片中部分场景将在松江大学城拍摄。《灌篮》中的周杰伦将变身为集功夫与球技于一身的篮球小子，并将与姚明同场竞技，在姚明面前秀三分球。不过伤愈复出的姚明，目前尚未确定客串该片。剧组表示，伤好复出的姚明是否有空参加拍摄很难说，目前还在沟通，“只要他有空，我们一定会等他。”



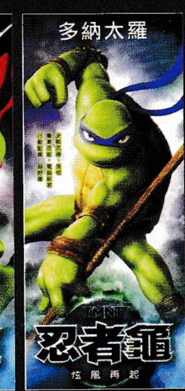


《忍者神龟》中文海报

在漫画《忍者神龟》中，4只具备人类特征的乌龟与邪恶势力展开斗争，这个故事在上世纪80年代末被改编成了电视剧，1990年又被搬上了大银幕。不过真人主演的“忍者神龟”电影1993年拍到第三部时便再也没了下文。前三部电影共取得了超过2.56亿美元的北美票房。据悉，新的《忍者神龟》电影将比过去的更励志，它将目标瞄准成人和有父母陪伴观看的年轻人，并且将融合高水准的电脑技术。而影片的中文海报目前也已曝光。









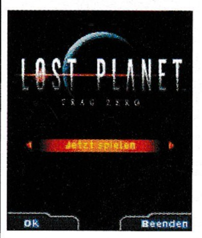
手机游戏

便捷、时尚，在游弋于PSP与NDS这两大掌上游戏机平台的同时，大家也请不要忽视了我们掌上娱乐的另一瑰宝——手机，从早期的嵌入式游戏、短信游戏、WAP游戏、JAVA游戏再到网络游戏，我们手机游戏的内容也正不断地丰富着。恩，我承认每每看到《最终幻想 Agito XIII》的新消息时，心里总抑制不住那股激动。那么本期就先为大家推荐几款手机游戏。

失落的星球 零度危机

厂商：Capcom　类型：ACT
适用机型：诺基亚S40、S60系列、摩托罗拉E/V系列、索爱K700系列等

本作是于去年年底Capcom在次世代X360平台推出的《失落的星球 极点危机》的手机版，无法第一时间领略到次世代的朋友可以借此机会大过游瘾。虽然在画面上与次世代不可相提并论，但仍属手机游戏中的精品，你依然能被这小小的屏幕中那被白雪覆盖的战场所吸引。游戏中敌人的设计与家用机版一样出色，无论是体型怪异的异型还是狡猾多诈的雪贼（尤其是硕大体型的Boss）都能给你留下深刻的印象，而作为一大特色的机甲战从操作、从游戏性上也都有很不错的表现。游戏中同样存在热能的设定，随着时间的流逝，热能值会不断地下降，玩家必须通过不断打倒敌人来获得热能补充才能在恶劣的自然条件中维系生命。

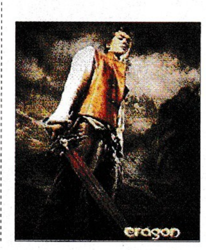


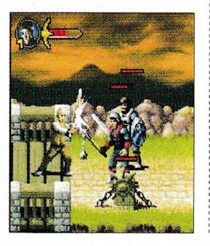


龙骑士

厂商：VU Games　类型：ACT
适用机型：诺基亚S40、S60系列、摩托罗拉E/V系列、索爱K700系列等

《龙骑士（Eragon）》是继《指环王》、《哈里·波特》之后，又一部以同名畅销小电影改编的幻想冒险游戏，该游戏除了登陆X360、PS2、PSP等多个游戏机平台外，还推出了这款手机版。游戏的主人公是一名年轻的农场男孩，他的名字叫伊拉贡（Eragon），他在无意中拾到了一枚蓝色的石头，这块神奇的石头不久后孵出了一只蓝色的飞龙，得到了飞龙的帮助，男孩终于成为了一名龙骑士，而属于他的充满魔法和力量的冒险也开始了。游戏中除了设计有正宗龙骑士的格斗技巧外，还包括一系列的精彩攻击、防御和精彩的恶龙相斗。玩家还可以控制蓝龙，朝敌人喷吐烈火，给其致命的一击。





吞食天地2

厂商：哈酷那　类型：ACT
适用机型：诺基亚S40、S60系列等

作为CAPCOM的经典街机横版动作游戏《吞食天地2：赤壁之战》，其硬派的画风和热血的打斗风格曾一度引爆国内的街机厅，至今还为人津津乐道。虽然此前本作也相继被多家手游厂商移植到手机平台，其中甚至包括CAPCOM官方版，但碍于硬件限制，这些版本都不尽如人意。不过如今100%移植这项难题终于告破，依托《天剑：黑暗编年》的强大引擎，北京哈酷那科技有限公司已经为所有手机玩家带来史上最完美的《吞食天地2》，不仅游戏中角色的动作、关卡将全面超越，并且游戏容量也远远小于官方版。在颇为手机玩家关心的操作感方面，本作的按键设置与街机版基本相同，那种拳拳到肉的攻击感也得到最大程度的还原。目前仅支持选用人气角色张飞的Demo版已经推出，想在手机上回味这逝去的经典的朋友一定不容错过。







精采图秀

·个人



▲3月11日，"西甲德比"梅西立功，帽子戏法险平皇马。

▲3月8日，中国欧冠第一人孙祥赢得任意球功不可没，助埃因霍温晋级欧冠八强。

欧冠赛场

佩德罗："对，孙祥也太有才了！"

埃因霍温球队新闻官佩德罗接受赛后采访时，在交谈中经过国内媒体记者介绍，今年春节晚会一句"太有才了"成为目前中国的流行语，在得知这句话的含义后，佩德罗也哈哈大笑："对，孙祥也太有才了！"（"白云语录"的国际化趋势那是"相当"迅猛……）

如此盛赞并非空穴来风。3月8日，已经创造历史成为"中国欧冠第一人"的孙祥在欧洲冠军杯十六进八的淘汰赛第二回合中，不仅再创"中国欧冠首发第一人"的历史，与前一场中归中矩的表现大相径庭，本场比赛的发挥在众多媒体眼中都成为"几乎完美"，尤其是在角球附近机警地为球队赢得一个关键的任意球，间接助攻球队得分，确保球队顺利躲过枪手阿森纳的狙击晋级八强。赛后，球队主帅科曼也对孙祥赞誉有加："孙祥的作用很明显，他的几次防守让阿森纳的前卫毫无作为。孙祥在比赛中起到了关键作用，尤其是那个任意球。"不过科曼也提出了孙祥的不足："目前他还有很多地方需要改进，他在防守方面还有提高的可能。"

2006/07赛季的欧洲冠军联赛已经进入尾声，八强对阵的悬念已于3月9日揭晓，摆在孙祥与埃因霍温前面的是英超另一支劲旅——红军利物浦，在此一起祝他好运吧。

2006/07赛季	欧洲冠军联赛1/4决赛对阵
上半区	切尔西 － 瓦伦西亚
	埃因霍温 － 利物浦
下半区	罗马 － 曼联
	AC米兰 － 拜仁

NBA风云

伤愈复出！6000分，小巨人抒写个人新记录

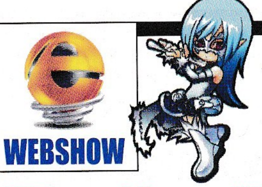
在经历了近三个月的休养之后，姚明2007年第一次出现在丰田中心时，他就为自己的职业生涯写下了新的记录。姚明在3月10日主场迎战新泽西网队的比赛中开场后不到一分钟就创造了历史。小巨人一开场就投篮命中，在篮下转身勾手命中，紧接着又造成犯规，在本节还有11分07秒时两罚两中，他罚中第一球后，个人NBA职业生涯总得分达到了6000分，这也为他的篮球生涯立下了新的里程碑。

姚明的复出也是火箭队近期内最大的喜讯，在去年火箭与快船的比赛中受伤之后，火箭队在缺少了姚明的这段时间内挺过了他们最艰难的时期。"我所知道的就是在西部生存实在太困难呢，你必须打出最佳水准，否则就等着回家吧。"麦蒂的这番话其实人人都清楚，这也势必会令人们打消火箭队缺少姚明会表现更出色的念头，而如今随着姚明的复出，一旦他能够找回最佳状态，那么火箭就可以真正了解自己有多强。

·拥抱







手势人人都会打，可是各个国家、各个地区由于风俗习惯不一，手势所表达的意思也会不同，建议大家学习一下，以免在使用时造成误会。想必很多人都已经用上了Windows Vista，趁此机会回顾一下历代Windows的启动画面吧。玛鲁斯在前几期的"电影空间"中推荐过《当幸福来敲门》，不知大家看了没有呢？没看的朋友可以先读读litianran写的影评，本片不用害怕剧透，可放心阅读^^本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。

http://www.levelup.cn/levelupbook/

手 势 趣 谈

楼主：save

一般而言，以南欧地区的国家如意大利、西班牙、希腊等国之手势运用频繁而且夸张；中西欧国家如德国、英国、荷比卢等次之；而远在北方的北欧诸国则又次之，因为他们几乎不会使用手势来表达任何的讯息。

竖大姆指余指握拳，大多数是表示自己对某句话或是某件事之激赏，也表示对他人之举动感谢、感激他为你所做之事，也表示准备妥当，例如篮球比赛时裁判会一手执球一手竖大姆指表示一切就绪，比赛可以进行了，这是源自飞机驾驶员在飞机升空待发时，由于引擎声音巨大无法与地勤人员沟通，于是就用竖大姆指的方式表示：I am ready！（我已经准备好了！）

竖大姆指余指握拳朝上，大姆指则朝向手体之右方这也几乎快要变成世界语了：搭便车，有些更细心的搭便车者若再用左手执一张上书欲前往地名之纸卡，以方便好心人士不用开口就能知道搭车者的目的地。



但是在希腊，此种手势却如其他国家的竖中指手势一般，所以若在希腊搭便车时，就必须换成另一种手势了，以免驾驶停车后不是让你搭便车，而是一阵咒骂，食指捻面颊若用食指指向自己的太阳穴捻动并以不屑眼光瞪向对方时，表达的意思就是：Are you crazy？你疯了吗？这些手势在欧洲的马路上常可见到，例如说有行人在红灯时闯越马路，被迫紧急刹车的驾驶多会直觉以手势表达，如此虽不用摇下车窗破口大骂，也可一样辱骂对方。

如果中指往下移至脸颊时则代表了对女性的赞美，意思是，你很迷人！你很有吸引力！

以食指背刮下巴，有如刮胡子一般，这是法国特有手势，尤其是女性对不喜欢的追求者表示拒绝的表示，常可在咖啡厅见到法国美女一面微笑一面以手指刮下巴动作，非常迷人可爱，而追求者一见，也多会识趣的离开。

这个动作原始意思就是会令人厌烦的，因为在法语中剃刀与厌烦同义，所以巧妙的以剃刀表达了自己不喜欢之意。



V字手势，这也早已成了世界语了，源自于英国，因为V字在英文中代表了胜利Victory，所以以V向人表达了胜利之欢欣意义，用此手势时需以手指背向自己。但在希腊用此手势时则必须把手指背向对方，否则就表示污辱，轻视对方之意。因为在希腊一般V字手势代表了视对方为恶魔、邪恶之人。

OK手势，毫无疑问的这也是世界语了，以英文字母O与K连结而成，表示没问题，准备妥当一切就绪，也有我很好、没事、谢谢你的关心之意。

但是在法国南部地区OK手势则表示零之意，表示某件事情不值一提，表示自己的不赞成。在中东以及非洲地区，如此手势则象征了孔或洞，有明显同性恋的意涵，如果在酒吧等公共场所，有人向你示此手势，大概就是同志之间寻找伴侣的手势了，千万不要回以竖大姆指的手势，也不要以为他向你比OK，你也礼貌性的回以OK。

姆指捻鼻尖表示嘲笑，不相信之意，原本是儿童用的手势，但也有不少成人使用。右手小臂竖直朝上，大臂水准，同时握拳，另用左手手掌勐拍右手大臂肌肉上，此手势与竖中指是一样的，只是更夸张与更明显。

竖食指，这是一种吸引人注意之手势，可以说是英文Excuse me！之意，所以在开会时，若有人举手竖食指，即表示有意见要发表，这点与我国举手手掌伸平状不一样。在餐厅等公共场所召唤服务人员时，也可以使用此一手势，但是不要加上打手指响声，如此比较不礼貌。

吻五指指尖，表示某个人，通常是女人，或是某件事，或是某样食物很棒，很可口，亲吻指尖时并发出声音，加上夸张的面部表情。

飞吻，飞吻的来源十分古老，据说最早源自希腊，希腊人在向天神祈福时，通常先会摊开双手双臂，脸朝向天空向神祈祷，之后再用飞吻之手势抛给天上诸神，以表示喜欢、敬爱之意。后来再在16世纪时传到了西班牙宫廷，再传至英法、意大利等国。在今天意大利南部拿玻里之圣海伦节时，会有圣血之圣瓶游行庆典，人山人海之际，距离圣血较远处之信徒虽然无法伸手触摸圣瓶，但他们也会以飞吻表达之。

手触前额，这是源自脱帽向对方致敬之礼，以手触前额表示脱帽之准备动作，后来演变成即使没有戴帽子也以此动作表示：向你致敬！之意。这个动作多用于与人道别时使用。

长角手势以拇指、小指伸直余指握拳方式，表示"戴绿帽子"，当人们聊天时若刚好有某人配偶有了外遇，则人们则以此手势暗中揶揄之，消遣之，表示你已长角了！有些恶作剧者甚至会把动物角挂在别人的门口以戏弄之。

另外有人在争吵时，不甘受辱之一方也可以向此双角指向对方表达自己之不满与抗议，也有人把此手势当作驱魔避邪之手印，例如在黑夜荒野中经过坟场时，即可以此手势求得心安，遇见灵车经过时也可以此手势自保，以免被鬼魂附身或是犯了杀气。

汉字也搞笑

熊对能说，哥儿们，穷成这样啦，四个熊掌全卖啦？
电对曳说，好好歇会行不，你这姿势不累呀？
掰对分说，咋的，当官有架子了，小手还背上了呢？
乒对丘说，兄弟，踩上地雷了吧，两腿咋都没了？
王对皇说，哥们，当皇上有啥好处呀，你看，头发都白了。
口对回说，亲爱的，都怀孕这么长时间了，咋不说一声呢？
丑对妞说，好好和她过吧，咱这模样的，找个女人可不容易呀。
果对裸说，哥儿们，你穿上衣服还不如不穿。
臣对巨说：和你一样的面积，却有三室两厅。
占对点说：买小轿车了？
日对曰说：该减肥了。
土对丑说：别以为披肩发就好看，其实骨子里还是老土。

三 国 将 士 的 理 想

楼主：Duelsol

曹操的四大理想：
天下寡妇任我泡，军队多得不想要。刘备不再唱反调，孔明明天变傻帽。

孙权的四大理想：
大乔不再跟我闹，曹操再来被我烧。关羽明天死翘翘，荆州重回我怀抱。

刘备的四大理想：
天下人人说我好，阿斗不再冒傻泡。献帝天天下血诏，叫我起兵扁曹操。

关羽的四大理想：
天下猛将入我刀，孙权吕蒙进我牢。诸葛村夫被我笑，还要大哥复汉朝。

诸葛亮的四大理想：
老婆整容梦里笑，装酷要把羽扇摇。魏延反骨天天敲，司马变成大人妖。

周瑜的四大理想：
孔明被我骑着跑，曹仁拉弓折了腰。孟德遭殃落了草，天子派我带兵剿。

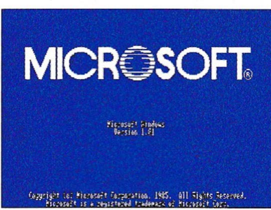
魏延的四大理想：
曹操门牙提前掉，自家反骨无声消。杨仪乖乖喊求饶，我自纵马子午道。



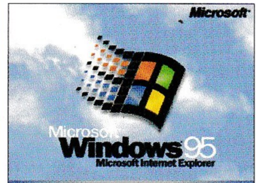
热笑话 牙科医生："你能不能帮帮忙惨叫几声？候诊室里还有那么多病人，我怕赶不及四点钟去看赛球。"

微软操作系统启动回顾

成千上万的PC用户每天打开电脑首先看到的就是Windows启动画面，了解完Windows包装盒后我们带大家再来回顾从Windows1.0到WindowsVista的启动画面发展进程。



Windows1.01：像极了臭名昭著的蓝屏死机，是吧？



Windows95：经典的蓝天白云。

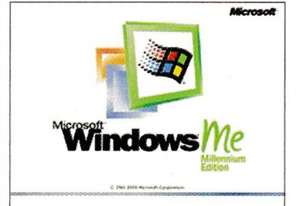


Windows98：征服了全世界的玩家。

Windows3.1：出现了Windows大旗，这一设计一直延续到了WindowsMe



Windows2000：蓝天白云没了，取而代之的是经典又庄重的视窗，一直以来许多用户都认为，它才是最棒的微软操作系统。



WindowsME：最成功之后居然跟来的是最失败的微软系统，几乎天天被骂，但启动画面还是非常有特色的。

WindowsXP：第一次采用黑色界面，这种设计一直延续到现在。读取的进度条也比原来更圆滑一些。显得更加美观，富有时尚感，也凸显了操作系统技术的进步和发展。



Vista：微软第一次使用多页面的启动画面。

为什么砸电脑？

楼主：owaru

一哥们把她老婆电脑砸了，理由如下

1.家里电脑总是热的，开水总是凉的；她的眼圈总是黑的，眼珠总是白的；我的白袜子总是花的，黑袜子总是硬的。

2.她去商场订购的电饭锅没给送来，叫我去质问。我去了，见她在送货单的"地址"一栏写的是：dawanzi3122@sohu.com。

3.女儿的写字板玩具找不到了，问她。她说，单击开始，然后找到程序，然后找到附件，肯定就在那里。

4.去银行取钱，她把密码输了好几遍，仍然不对，惹得工作人员满脸狐疑。我急忙过去看，发现她输的是她电子邮件的密码。

5.家里盘子不够用，我让她捎几个回来，她说，科技市场太远了，不知道你是要软盘硬盘还是光盘。

6.老家养鸡的叔叔打电话过来，说近几天老是死鸡，看能不能捎这些方面的书回去。她说，这个我懂，最简单有效的办法就是重启。

7.坐出租丢了包，好心的司机给送回家。一看是来还包的，她特别激动，第一句话就是：你QQ号码是多少？我加你！

8.我泡在脸盆里的螃蟹跑了一只，动员全家找，结果她在冰箱后面找到了，并说，跑什么跑，上了网我也认识你！我一看，是一只蜘蛛。

9.为她迷电脑，我们吵了架，我象征性地打她一下。她却恼了，趁我如厕的空，收拾大包小包回了娘家，临走留下便条一张，上书：55，555，5555，88，886，落款是：7。

中国帝王30个惊人之最

历代王朝中，帝王最多的是商朝，自汤至纣，共历30帝。

历代王朝中，帝王最少的是王莽的新朝、北朝的东魏，均仅历1帝。

历代王朝中，帝王平均寿命最长的是五代十国时期的南唐，平均每帝享年54岁。

历代王朝中，帝王平均寿命最短的，是北朝时的北周，平均每帝仅享年22岁。

历代王朝中，延续最久的是周朝，共800余年（西周300余年，东周515年）。

历代王朝中，存在时间最短暂的是北辽，均仅一年多。

历代王朝中，帝王平均在位年数最长的是清朝，自公元1644年统治全中国至公元1911年灭亡，历267年，传10帝，平均每帝在位近27年。

历代王朝中，帝王平均在位年数最短促的是北辽，自公元1122年3月立国至公元1123年灭亡，仅历19个月，传4帝，平均每帝在位不足5个月。

历代帝王中，寿命最长的是清高宗（乾隆皇帝）爱新觉罗弘历，享年89岁。（西周共和元年以前的计年不准确，故不计）。

历代帝王中，寿命最短的帝王是东汉殇帝刘隆，2岁即亡。

历代帝王中，即位时年龄最大的是武则天，时年已67岁，其次是南朝宋武帝刘裕，时年已65岁。

历代帝王中，即位时年龄最小的是东汉殇帝刘隆，出生仅百余日。

历代帝王中，在位最长的是清朝圣祖（康熙帝）爱新觉罗玄烨，享位61年。

历代帝王中，在位最短促的是金朝末帝完颜承麟，在位仅半日。

历代王朝中，帝王结局最惨的是十六国时期的西燕、南朝的梁、隋朝。西燕的7个帝王、梁朝的8个帝王，隋朝的5个帝王，全部被杀，无一善终。

历代王朝中，帝王结局最幸运的要算南朝的陈朝，5个帝王全部病死，无一横死。

历代帝王中，经历最奇特的是南宋的恭帝，他幼时在临安（今杭州市）为南宋的帝王，青年被元军俘往大都（今北京），降为元朝的臣子，又被迁居于上都（今内蒙古自治区多伦县西北），中老年被遣入西藏为僧，成为佛门高僧和翻译家，最后因文字狱被冤杀。

历代帝王中，结局最荒唐的是东晋武帝司马曜，因酒后一句戏言，为爱妃命婢女将他闷死。

历代帝王中，对文艺最有贡献的是唐明皇（玄宗）李隆基，他对戏剧、歌舞、音乐都深有研究，创建过戏剧活动中心——梨园，被历来的戏曲艺人尊为梨园祖师。

历代帝王中，最能赋诗的是三国时期的魏文帝曹丕，他赋诗甚多，后人收编成《魏文帝集》，其诗语言通俗，描写细致。

历代帝王中，最有文采，善于作文填词的是南唐后主李煜。他的词多以白描手法和贴切的比喻，前期之作多写宫廷靡华生活，后期之作多反映亡国之君的衰痛，留传至今有《南唐二主词》。

历代帝王中，最精于书画的是北宋徽宗赵佶，他的书法自成一派，称瘦金书，绘画擅长花鸟，作品流传至今。

历代帝王中，最善于木工的是明熹宗朱由校，他曾制成一座乾清宫的模型和蹴圆堂模型五间，都小巧玲珑。

历代帝王中，最爱旅游的是西周穆王，据出土的《穆天子传》记载他最远西游到大旷原（今中亚细亚的吉尔吉斯草原）。

历代帝王中，最荒唐的是西汉昌邑王刘贺，此君在位27天，却干了1127件荒唐事，被大臣们所废。

历代帝王中，最热衷于科学的皇帝是新朝王莽，他曾命医生进行过最早的人体解剖，也间支持过最早的飞行实验，他还是最早的人工食品的研究者，进行过人造乳酪的实验。

历代帝王中，最好色的当数后梁朱温，他酷爱女色，淫乱如禽兽，连儿媳们都不放过。

历代帝王中，最无耻的是后晋高祖石敬瑭，为了能当皇帝，竟称比自己小11岁的契丹耶律德光为父，并将国家屏障燕云十六州送于契丹。

历代帝王中，最懒惰的是明神宗——万历帝朱翊钧，此君在位48年间，竟有28年不上朝听政。

历代帝王中，惟一的女皇帝是武则天，她于公元690年改国号为周，称圣神皇帝，为帝16年。

冷笑话

小雪问老爸："爸，有没有比较恐怖的书？""有，当然有。"老爸说，"有本书你老爸我看了二十多年都还觉得恐怖。""啊？不会吧？"小雪说，"哪一本书？"老爸认真的说："结婚证书。"

英文版论语

楼主：纯白剑士

At fifteen, I set my heart upon learning. At thirty, I had planted my feet upon the ground. At forty, I no longer suffered from perplexities. At fifty, I knew what the biddings of Heaven were. At sixty, I heard them with docile ear. At seventy, I could follow the dictates of my own heart; for what I desired no longer overstepped the boundaries of right.

吾十有五而志乎学，三十而立，四十而不惑，五十而知天命，六十而耳顺，七十而从心所欲不逾矩。

A ruler in employing his ministers should be guided solely by the preions of ritual. Ministers in serving their ruler, solely by devotion to his cause.

君使臣以礼，臣事君以忠。

Be diligent and so fond of learning, but ashamed to pick up knowledge even from the inferiors.

敏而好学，不耻下问。

To prefer it is better than only to know it. To delight in it is better than merely to prefer it.

知之者不如好之者，好之者不如乐长者。

The wise man delights in water, the Good man delights in mountains. For the wise move; but the Good stay still. The wise are happy; but the Good, secure.

知者乐山，仁者乐水。知者动，仁者静。知者乐，仁者寿。

A true gentleman is calm and at ease; the Small man is fretful and ill at ease.

君子坦荡荡，小人常戚戚。

Do not try to hurry thins. Ignore minor considerations. If you hurry thins, your personality will not come into play. If you let yourself be distracted by minor considerations, nothing important will ever get finished.

无欲速，不见小利。欲速则不达，见小利则大事不成。

A good man will certainly also posses courage; but a brave man is not necessarily good.

仁者必有勇，勇者不必有仁。

To be poor and not resent it is far harder than to be rich, yet not presumptuous.

贫而无怨难，富而无骄易。

The gentleman can influence those who are above him; the small man can only influence those who are below him.

君子上达，小人下达。

In old days men studied for the sake of self—improvement; nowadays men study in order to impress other people.

古之学者为己，今之学者为人。

A gentleman does not grieve that people do not recognize his merits; he grieves at his own incapacities.

不患人之不己知，患其不能也。

I do not accuse heaven, nor do i lay the blame on men. But the studies of men below are felt on high, and perhaps after all i am known; not here, but in heaven!

不怨天，不尤人，下学而上达。知我者其天呼！

Not to talk to one who could be talked to, is to waste a man. To talk to those who cannot be talked to, is to waste one′s words. He who is truly wise never wastes a man; but on the other hand, he never wastes his words.

可与言而不与之言，失人；不可与言而语之言，失言；知者不失人，亦不失言。

A craftsman, if he means to do good work, must first sharpen his tools.

工欲善其事，必先利其器。

Learning may incidentally lead to high pay. But a gentlman′s anxieties concern the progress of the way; he has not anxiety concerning poverty.

学也，禄在其中。君子忧道不忧贫。

In fear and trembling, with caution and care, As though on the brink of a chasm, as though treading thin ice.

战战兢兢，如临深渊，如履薄冰。

He that is really good can never be unhappy. He that is really wise can never be perplexed. He that is really brave is never afraid.

仁者不忧，知者不惑，勇者不惧。

There are some whom one can join in study but whom one cannot join in progress along the way, others whom one an join in progress along the way, but beside whom on cannot take one′s stand; and others again beside whom one can take one′s stand, but whom one cannot join in counsel.

可与共学，未可与适道；可与适道，未可与立；可与立，未可与权。

Do not do to others what you would not like yourself. Then there will be no feelings of opposition to you, whether it is the affairs of a state that you are handling or the affairs of a family.

己所不欲，勿施于人。在帮无怨，在家无怨。

The gentleman calls attentions to the good point in others; he does not attention to their defects. The small man does just the reverse of this.

君子成人之美，不成人之恶。小人反是。

The gentleman by his culture collects friends about him, and through these friends promotes goodness.

君子以文会友，以友辅仁。

In serving one′s prince, on should be: intent upon the task, not bent upon the pay.

事君，敬其事而后其食。

There are three things that a gentleman fears: he fears the will of heaven, he fears great men, he fears the word of the divine sages.

君子有三畏：畏天命，畏大人，畏圣人之言。

Highest are those who are born wise. Next are those who become wise by learning. After them come those who have to toil painfully in order to acquire learning. Finally, to the lowest class of the common people belong those who toil painfully without ever managing to learn.

生而知之者，上也。学而知之者，次也。困而学之，又其次也。困而不学，民斯为下也。

It is by dwelling in seclusion that they seek the fulfillment of their aims.

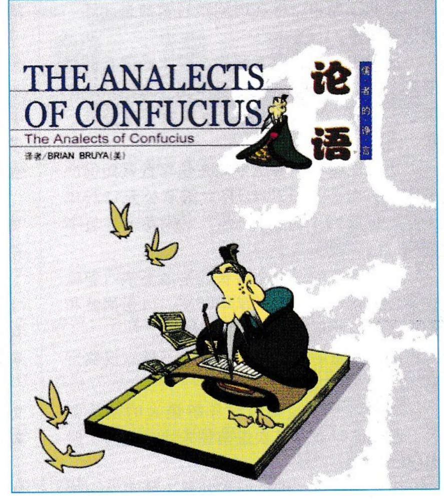
隐居以求其志。

It is only the very wisest and the very stupidest who cannot change.

惟有上智与下愚不移。

Women and people of low birth are very hard to deal with. If you are friendly with them, they get out of hand, and if you keep your distance, they resent it.

惟女子与小人为难养也，近之则不逊，远之则怨。



31个有用的小常识

楼主：save



01 打雷勿下车

车子在山路上行驶，假使遇到大雷雨，千万不要下车走动。这时候应先关上窗，再收起音机天线。万一感觉有雷电打在车上时，也勿须惊慌，可以继续行驶，因为车子本身就具有避雷的效果。

02 蔬菜如何解毒

大多数的农药喷洒后，在一定的天数内，会被植物体内的酵素分解掉，买回来的水果蔬菜，先放个几天，让残毒有时间被分解掉，但如放入冰箱冷藏后便没有如此效果，因冰箱内的温度会抑制果菜酵素的活动，无法分解残毒，只需放在室内阴凉处即可，不过并不适用于容易腐烂的叶菜类！

03 青椒去蒂再清洗

多数人在清洗青椒时，习惯将它剖成两半，或直接清洗，其实是不确的，因为青椒独特的造型与生长的姿势，使得喷洒过的农药都累积再凹陷的果蒂上！

04 厨房拖地先放醋

厨房的地板很容易囤积油垢，拖地前，不彷在拖把上倒入一些醋，如此就能让油污逃之夭夭！

05 用锡箔纸烧烤勿加柠檬

若用锡箔纸包裹鱼、肉烧烤，切勿再将酸性水果如柠檬等，包裹在一起烤！因为锡纸属于金属类，当金属与酸性物质混合在一起烤时，会起化学变化，易产生对人有害的致癌物质！

06 吃烧烤加柠檬解毒

烤肉时，若将肉直接放在肉架上，除了彻底烤熟外，烤焦部分应丢弃，以免吃到致癌物！食用前，记得滴上新鲜柠檬汁，除了增添风味外，柠檬中的维他命C具有解毒作用！

07 柠檬浴让皮肤更白皙

柠檬正值生长期，价格不贵，不彷常选购，平日将它切半挤成汁加冷开水加些糖饮用！挤过的柠檬皮暂勿丢弃，放在盥洗室，无论洗脸沐浴都让肌肤更幼嫩白皙呢！

08 牙膏除膜葡萄更干净

吃葡萄时，先拿剪刀减到根蒂部分，使其保留完整颗粒，并浸泡稀释过的盐水，达到消菌的效果，如洗干净表面还残留一层白膜，可挤些牙膏，把葡萄置于手掌间，轻加搓揉，过清水之后，便能完全晶莹剔透，吃起来更安心！

09 幼儿防便秘

家中的幼儿，容易有挑嘴偏食的坏习惯，常引发腹账便秘的现象！不彷用一平匙的红糖，混合一百CC的温开水，搅拌均匀，让孩子慢慢喝下，再以顺时钟方向在肚腹处，轻轻按摩，不久，孩童便可以顺利排便！

10 红糖可清经期恶露

当月经来潮时，将结束前两日，可用半斤红糖（即黑糖）泡开水（冷热皆宜）当茶饮用，如此就能把子宫里的恶露清除干净！对妇女而言是最简易的保健法！

11 吹风机轻松去标签

买礼盒送人时，价钱标签很难撕掉，用手抠会抠的黑黑脏脏的反而更难看，如果用吹风机吹热一下再撕，会很轻松的撕下来，不留一点痕迹！

12 加白醋　花朵延寿

炎炎夏日，鲜花买回家后容易枯萎，不彷清水中加几滴白醋或漂白水，花枝底部再修剪一下，即可使花朵延年益寿喔！

13 茶叶泡水除脚臭

许多人有脚臭的困扰，在这里有几个方法，不彷试一试：要穿鞋时拿少许茶叶直接放在鞋里！脸盆里放温水，将少许的茶叶放入，然后在把脚放入浸泡一会儿，这样就没异味了！

14 传真纸当擀面棍

传真纸用完后的纸制棒子，比保鲜膜的棒子细一些，可以拿来当擀面棍，洗净之后，要擀面时，外面包一层保鲜膜，用过以后，再将保鲜膜撕掉，清洁又方便！

15 窗轨加水白蚁无处逃

在傍晚时刻，或是更晚时，常会有些不知名的小虫闯入家中，当您发现白蚁入侵时，千万别犹豫赶紧拿些水倒在窗轨上，这样一来，白蚁就不敢入侵了，原因很简单，因为白蚁翅膀一遇到水即无法动弹，而无翅膀的更无法再水中久留，而且因在窗轨上的白蚁不须去清除，自然会有小虫把它们分解掉！酷吧！

16 冷冻竹筷标签易除

买新鲜竹筷时，上面的标签很难撕下，用手抠会抠的脏脏的，如果先把它放在冷冻库内，冰过后再撕，会很轻松的撕下来！

17 凤梨皮煮不锈钢锅

不锈钢锅易沾黑垢，难刷洗，现只要将家中的锅子加清水，投入一些凤梨皮，再把较小号的锅子通通放入，煮滚二十分钟，待冷拿出，个个光亮如新！

18 洋葱煮水去焦痕

若将铝制锅烧焦了，可在锅中放个洋葱和少许水加以煮沸，不久后所有的烧焦物都会浮起来！

19 丝袜冰过再穿更耐久

妇女新买回的丝袜，先不要拆封，直接放入冰箱中冷冻一两天，再取出放置一天后穿用，这样可以增加丝袜的韧度，不至于很快就发生抽丝或破裂的现象，不必花费太多的金钱在购买丝袜上！

20 新花盆先泡水才能用

没有经泡水过的新瓷制花盆用来种花，花盆会把土里的水分吸干，造成花草枯死！新花盆在使用前应该放在冷水中浸泡二十分钟，再种上花草便不会枯死！

21 饮水机加柠檬去污渍

家里的茶壶、饮水机用久了，里面有一层白白厚厚的渣，这时不彷到市场买一颗柠檬，去籽，切半后放进饮水机或茶壶内煮个二或三小时，你会发现里面的渣变少了，多试几次，你会有满意的效果喔！

22 吹风机有助清除脸部污垢

很都人不知吹风机除吹干头发外，仍有许多妙用，如：家庭摆饰用的人造花，一段时间后布满灰尘，又不得用清水清洗可用吹风机小心吹拂，即可轻松完成！如：洗完澡，雾气充满浴室镜面势必模糊，若要吹整头发时，可顺势举起吹风机除雾！如：冬天骑机车冻麻的耳朵、手、脚，可赶紧用吹风机的热风解除痛苦！如：洗脸时，拿起吹风机，远远的对脸部稍微吹拂可使毛细孔张开，清洁更加彻底！

23 牙膏清洗冰箱电锅

如果家里的冰箱和电锅是白色的，日子久后若有些变黄，在清洗时不彷试试挤些牙膏轻轻擦洗会让你有意想不到的洁白光亮

24 丝巾垫枕，头发不变形

每个女孩都有这种烦恼，好不容易到美容院做好发型后，经过一觉醒来，头发就变形了！其实，这种情形是可预防的，只要睡前在枕头上铺一条质地光滑的丝巾，如此一来，既不会弄乱头发，又可保持美丽的发型喔！

25 过期的牛奶可擦家具

牛奶过期不能喝时，可将抹布放在里面浸湿，用来擦桌子、地板，很快就可以将污垢除去！

26 布料加盐浸泡不退色

新购的有色花布，第一次下水时，加盐浸泡十五分钟后再取出清洗，可防止布料褪色！

27 拉链卡住上蜡处理

当衣裤的拉链卡住或不易拉动时，先涂上蜡，再以干布擦拭，就能轻松拉动！

28 口香糖清理印章

嚼过的口香糖，别急着丢弃，可用来清理图章！把它平整压贴黏于章面上，软胶能伸缩自如，粘起脏污，取下时也一并除污，维持图章面清洁，盖起来清晰鲜明！

29 炖牛肉先用面粉洗净

冷冻牛肉往往因为生鲜度略差，红烧后口感微酸滋味不佳，若首先以面粉水（或洗米水、酒水）洗净，再以清水煮熟（加入酒及少许姜片或卤味香包），等到散发出肉香味，方才加入香油及冰糖（或砂糖）继续煮到烂熟为止，如此炖煮的红烧牛肉则必美味可口滋味绝佳！

30 洗澡前在伤口抹面霜

洗澡时，身上若有伤口的话，碰到水，就会很痛，而且不小心就会发炎，这时可以在伤口上涂抹油质物，像面霜之类的，与水隔离，也就不会痛了！

31 吃含钙食物不喝茶

草酸易与钙形成结石，而茶的成分中含有草酸，因此日常饮茶以浓淡适度且不过量为宜！尤其在食用富含钙质的食物后，不要马上喝茶。



冷笑话

有一次，一位老太太坐车走亲戚，快要到目的地时，说到：“司机师傅，就在前面那个拖拉机那停下来。”司机答应了，可是拖拉机还没有停下来，老太太又说：“在前面那个拖拉机那停一下。”司机说：“等拖拉机停了你再下车吧。”



部落格

剧情派玩《高达无双》

Posted by 阿修罗 2007-3-6 10:36:00



玩《无双》还看剧情？很多人可能都会这么想。实际上，就和《机战》一样，你从来没有注意过剧情，但这并不代表游戏是没有剧情的！“《无双》系列”也是有剧情的，不过《三国无双》和《战国无双》除了一些恶搞要素以外，很少有能够让人看得上眼的剧情。

这次的《高达无双》似乎做了一些改进。

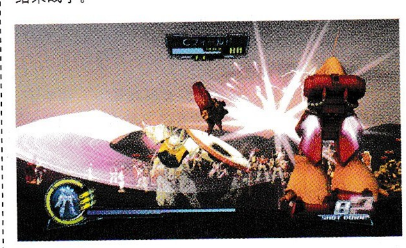
Official Mode完全是基于原作剧情来的，这里就不多说了。单说一下Original Mode。

原创模式类似《机战》的设定，是基于“异次元”、“平行世界”的大乱斗。这个模式被设定在一颗逼近地球的神秘小行星上，超越时空的高达人物们集结在这里，为了阻止行星与地球冲撞，或是夺取隐藏在行星中的“支配一切的力量”。虽然这个基础设定比较“唬烂”，但是这并不影响到具体游戏中剧本的精彩度。



在原创模式中，所有高达人物都是因为不同的目的来到这个星球的。他们被分散到了星球的各地，每三个人之间会组成同伴关系。这个模式里面每名角色都只有5关，流程不算很长。但是，在这不长的流程中，每名角色都会高密度地和其他人物发生互动。而高达无双在剧本上的亮点就在于，在保留了大量原作设定、角色性格的基础上，让这些来自不同作品中的人物很出色地进行了Cross Over。

比如说，《Turn A》的罗兰，和他组队的是艾玛和普露2世。与罗兰最初不愿意战斗的相对的是，艾玛和普鲁2世都是比较强势的女性。她们不断在背后鼓励和支持罗兰正视战斗。而在战斗的过程中，罗兰还遇到了多蒙这样的好对手。逐渐地，罗兰意识到了，自己必须用Turn A的力量终结这场无意味的大乱斗。最后一关，罗兰在空间轨道站与企图夺取武者高达力量的西洛克和哈曼展开决战。为了解决敌军，罗兰使用了月光蝶。看到月光蝶的恐怖力量后，阿姆罗和米利阿特（闪光男爵捷克斯）认为Turn A的力量太过恐怖，不应该存在在世上，必须摧毁。最后罗兰战胜了所有的敌人，打败了武者高达。他用自己的行动向所有人证明了，无论是多么恐怖的力量，只要人们愿意，就可以把它用在战争以外的地方，也可以用它来结束战争。



与《Turn A高达》最终话的悲壮相比，《G高达》的最终话完全就是热血！同样的关卡，两个剧本表现出来的气氛完全不一样。由于在多蒙第4话，武者高达已经被多蒙和东方不败联手做掉了，所以这一话的主题就是多蒙和师匠的对决。（同时还有希罗和米利亚特的对决。）就在两人决战的时候，突然有西洛克等人乱入搅局。这时，看热闹的普露立刻前来帮忙打跑那些阻碍决战的家伙。而战斗的过程中卡缪、捷多也纷纷赶来帮忙。在《G高达》的主题曲中，己方同伴一个接一个出现，大片地斩杀敌机。

消灭了碍事的人以后，己方同伴全部撤退，只剩下了多蒙和东方不败。为了让多蒙明白拳法的真意，东方不败开始摧毁空间站，同时分身出很多Master Gundam。这时，身为同伴的普鲁以及米利亚特在远处鼓励多蒙。明镜止水的音乐响起，几个人一起高声喊出了那句名台词：俺のこの手が真っ赤に燃える！胜利を掴めと、轟き叫ぶ！爆热ゴッドフィンガ 、石破天惊拳！（我这只手燃烧如鲜红烈火，它高声叫我紧抓住胜利，爆热，石破天惊拳！）最终决战，多蒙获胜。他也获得了东方不败的承认，两人在火红的小行星上高叫：看吧，东方正在火红地燃烧着！

这一刻简直就是灵魂附体啊！

《高达无双》虽然不是一部“非常”好玩的游戏作品，但它也给我带来了不少乐趣。游戏还有很多需要改进的地方，比如各机体之间性能上的差异、使用上的手感等。希望在《ACE PILOT STORY》（《猛将传》？不存在的东西=。=）中能够可能看到更加成熟的《高达无双》！



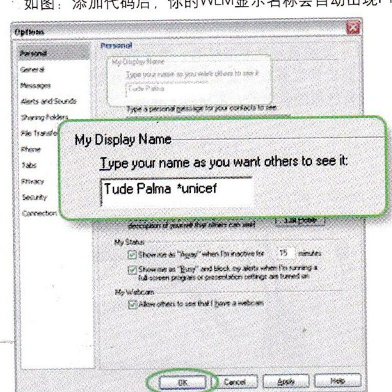
举手之劳为慈善

Posted by 多边形 2007-03-05 10:23:00

微软刚刚启动一项值得所有Windows Live Messenger用户参与的活动——“I'm Initiative”。（活动主页：http://im.live.com）

在这项活动中，你可以选择在自己的Live Messenger名称中加入特别代码，以支持九个慈善组织，系统会自动识别你的WLM名称，并对你所支持的慈善组织进行捐助。参加此次活动的每个慈善机构都将在该活动第一年至少获得10万美元捐款——无上限，支持的人越多，捐款数额越高。这已经不是微软第一次进行类似的慈善活动，但是此次慈善活动参加极为简单，你只需要选择以下代码加入自己的WLM显示名称中即可。

如图：添加代码后，你的WLM显示名称会自动出现I'm图标。



▲在输入昵称的地方添加代码，具体位置随便你定。



▲然后在这里就显示为这个图标了，很可爱。

以下为代码以及对应的慈善机构：

*red+u——American Red Cross
（美国红十字会）
*bgca——Boys & Girls Club
（美国小童群益会）
*naf——National AIDS Fund
（美国国家艾滋病基金）
*mssoc——National Multiple Sclerosis Society
（美国国家多发性硬化治疗协会）
*9mil——ninemillion.org
（一个由联合国支持的为世界上900万难民青年提供教育与体育项目的计划）
*sierra——Sierra Club
（峰峦俱乐部，一个美国自然资源保护组织）
*help——StopGlobalWarming.org
（一个防止全球温室效应恶化的机构）
*komen——Susan G. Komen for the Cure
（苏珊·科曼乳腺癌基金会）
*unicef——The US fund for UNICEF
（美国地区的联合国儿童基金会）
*hsus（以下组织未知，待查询后补上）
*one
*care
*acs
*oxfam
*mod
*wwf

注：此次活动需要Windows Live Messenger 8.1版支持。

多哥随感：虽然上面那些组织大多都是美国的，但是我们可以选择全球性机构来帮助这项慈善计划，我选择的就是StopGlobalWarming.org。借这个机会向大家推荐由美国前副总统戈尔主演的一部纪录片，叫《难以忽视的真相（An Inconvenient Truth）》，讲的就是温室效应的事情，这部影片也刚刚在奥斯卡上获得了最佳歌曲和最佳记录长片两项大奖，很长见识的一部纪录片，科学性趣味性兼顾，强烈推荐！

网络名词 驴友，泛指爱好旅游，经常一起结伴出游的人。
例句：阿肥去年才和松风古琴他们一起去过新疆，现在又要征集驴友去湖南啦。

网络流行语



专题

“泥表酱紫PMP，小心偶给泥彩色笔。8147，偶只是粉想让泥开心。偶有事，==。”这段文字的准确意思是：“你不要这样子拍马屁，小心我给你点颜色瞧瞧。不要生气，我只是很想让你开心。我有事，等等。”时下，网络交流已日益成为人们生活中的一部分。随着网络交流的普及，新兴的网络语言正逐步流行并影响着我们的生活。

而时下已不再是网络语言独领风骚，人们已经开始厌倦网络语言的口水化和无意义。各个文化领域的语言硕果，形成了许多默契的暗号，以至于如果你不知道的话，简直觉得自己已被隔绝在人群之外。“顶你个肺”，MSN签名中的“农妇，山泉，有点田”，随着世界杯一起火热的“你不是一个人”，这些语言人们很快就可以用得恰如其分，并在下一次流行词风行时将其迅速抛弃。现在人们已经形成这样的习惯，刻意在一部小品、一部电影中寻找这样的流行词，通过口口相传广泛传播之，日益丰富我们的日常语言。



相当的：
赵本山春节晚会的小品，几乎每年都会引爆几句流行语。“相当”已经成了一个挂在嘴边的形容词，“马甲”也成为网络上的千古绝唱，而今年的“太有才”也已经开始在网络上流行开来，07年的流行语也将继续有本山的一席之地。

偶滴神啊：
惊讶时要说：“额滴神啊。”要打架拼命前就说：“照顾好我7舅姥爷。”让讨厌的人滚就说：“哥屋恩。”看到血案发生时要做一个舔嘴唇的动作说：“A型B型AB型O型都有。”受不了的时候要说：“子啊，你带我走吧。”打岔时就说：“今晚上太阳多好啊！”……《武林外传》从一年春节播到另一年春节，可见其受欢迎程度。其他经典语句还有：子曾经曰过：腐竹等。

一个XX引发的XX：
出处：《一个馒头引发的血案》，掀起恶搞大片的潮流。也导致一个XX引发的XX成为常见标题。

人不能无耻到这个地步：
陈凯歌对自己的作品被恶搞的反应，被多次引用，并且有各种升级版本：人不能XX到这个地步（XX的范围由形容词到人名，十分广泛）。2006年杀伤力最大的一句话，象鼠疫一样在人群中流传开来。如果说《无极》一点好的地方没有，那也是不客观不全面的。妄加评论，无理指责，您对得起中国电影吗？对得起陈叔陈婶丢出的白花花的银子吗？对得起我吗？你这纯属道德问题，我都不稀说你。咱国家失眠的人群那么多，就指望着《无极》让我们昏昏欲睡了。

恶搞：
任何一个正经的东西都可能遭受被恶搞的命运。可能生活太严肃了吧，所以恶搞才这么流行。

顶你个肺：
《疯狂的石头》导致全民疯狂。这句话本是广东方言，周星驰周润发梁朝伟在电影里都说过，《疯狂的石头》今年火起来时，正好遇上齐达内的铁头功助兴，这句台词碰出了幽默的火花，“顶”字，在网络论坛里又代表着支持与赞同，这才广为流传。

不仅侮辱我的人格，还侮辱我的智商：
这句话能够在2006年流传，很大的一个原因是因为我们的人格和智商是不能随便侮辱的，但是呢，我们每天都处在侮辱之中。导演把观众当白痴，诗人把读者当弱智，呜呼，忍无可忍，无须再忍，让我们竖起中指，向侮辱我们人格和智商的家伙们发出时代最强的颤音。

我们不专业啊：
《疯狂的石头》里，几个小偷，不远万里，为了一块宝石，在偷盗未遂的情况下，毅然选择了不专业的绑架，这是什么精神？韩信原先是个渔民，娄敬是车夫，灌婴是个卖布贩子，谁也不是生来就具备专业知识的，我们应该发扬这种不畏艰难险阻敢于学习创新的精神！

原来
我
也会
写诗：
来自梨花教主赵丽华，由此也引发了韩寒与诗人的骂战，不为拍砖，只为一点真爱，诗歌有灵，当惊知于千古。我们/突然明白了/多按几下/回车键/或者/结结巴巴的说话/就成了诗人。

他不是一个人在战斗！（必须要声嘶力竭歇斯底里的喊）：
语出世界杯黄健翔的解说。一个东西红不红，可以从它的衍生版本数量以及它的产生者上头条的次数窥出端倪。黄健翔的激情解说给我们留下一个疑问：我们到底需要一个什么样的足球解说员呢？他不仅专业还要有激情，嗓门应该很大，起码四个＋号。裁判误判时他能够说司新华字典之外的话。射门时，应该像被蝎子蛰了似的跳起来吼叫，如果球进了，吼叫应该转化成声嘶力竭的吼叫……直到回音从山谷那边传来。

断背：
李安的电影年初掀起了风潮，很多人用断背来形容男同性恋。

满城尽是黄金甲：
本刊自己也用过此句型，“满城尽是烧录卡”、“满城尽待年终奖”等等……“满X尽XXXX”句型还将流行下去。

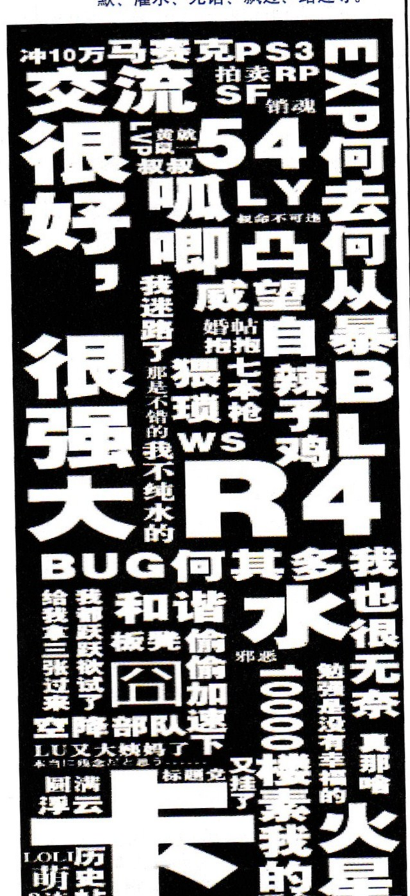
手榴弹要是一块钱六个，我先扔你一百块钱的：
2006年郭德纲带给我们的笑比《无极》和《夜宴》带给我们的哭还要多。语录摘选：“大爷，美国怎么走啊？”“您大点声不费电。”“你要舍得死，我就舍得埋。”“你无耻的样子很有我当年的神韵。”“西门大官人和金莲儿很真挚的爱情。”“你入了丐帮了，打扮得很讲究啊”。

农妇，山泉，有点田：
流行语来历：这句话来源于矿泉水“农夫山泉”的广告词：农夫山泉有点甜。后来不知被谁改编成农妇、山泉、有点田，并形像的理解成为一个大学生的最低奋斗目标，从此广为流传起来。

求鉴定：
这句话应用的范围很广泛，但大意上是请求大家帮忙，鉴定的意思应用最广泛的大约就是鉴定美女了，比如，和我视频的网络美女，求大家帮忙鉴定一下。

常用网络用语

XHW	小黑屋，即论坛上锁定ID
BH	彪悍
HD	厚道，一般说LZ8HD，就是楼主不厚道的意思。
BT	变态
HC	花痴
CJ	纯洁
MS	貌似
拍砖	对某人某帖发表与其他人不同看法和理解的帖子。
刷屏	打开一个论坛，所有的主题帖都是同一个ID发的。
沙发	SF，第一个回帖的人。
椅子	第二个回帖的人。
板凳	第三个回帖的人。
地板	连板凳都没得坐的人。
顶	一般论坛里的帖子一旦有人回复，就到主题列表的最上面去了。这个回复的动作叫做“顶”，与“顶”相对的是“沉”。
走召弓虽	超强，通常用于回帖时表示对主题帖的膜拜。
踩一脚	也称踢一脚、留个爪子印等，都是跟帖之意。
路过	不想认真回帖，但又想拿回帖的分数或经验值。与之相对的字眼还有顶、默、灌水、无语、飘过、路过等。



bbs.levelup.cn的年度流行语

RPWT，人品问题的缩写，来自猫扑论坛。一般来说，只要某上遇上了不可解之事，统统可归结为其有RPWT。



当幸福来敲门

文：litianran

故事发生在上世纪80年代，美国经济正处于低谷。男主角Chris Gardener是一位医疗仪器销售商。他每个月至少要卖出一台设备才能保证一家人基本的生活，但当时美国经济不太景气，所以他的销售业绩也一直不太好，经常会收到账单催他付款。在这巨大的生活压力下，他的妻子离开了他，Chris独自带着孩子开始了生活。由于经济上的拮据，Chris想方设法地去寻找新的工作，他获得了一个基金经理人实习生的机会，六个月后，这一批的实习生里面只有一位有机会成为正式的经理人，而在实习期间是没有报酬的。就这样，Chris平日做着他的实习工作，到了周末他又要四处颠簸去销售他的医疗仪器以养家糊口。很不幸的是，仪器并没卖出多少，而不断的账单和税单接踵而至，最后他破产了，银行的账户里面也只剩下20多美元。更坏的还在后面，由于数月没有缴纳房租，他和儿子被房东赶出了家门，开始了四处寻找救济站的生活。

为了获得经理人的职位，他白天还得拼命地工作学习，不断地约见客户，下午下了班就要带着儿子到处寻找能容他们过夜的救济站。一天晚上，他们没能幸运地找到一个睡觉的地方，只得带着没卖出的设备，漫无目的地坐在地铁站的长凳上。儿子很沮丧，父亲害怕孩子失去对生活的信心，于是告诉孩子：我这台设备是个时光机，一摁电钮我们就能回到过去。孩子刚开始不相信，父亲想法子引发了孩子的想象力，想着他们回到了侏罗纪的恐龙时代，孩子被打动了，和父亲一起展开了想象，和恐龙们开始了一场追逐游戏。当他们躲到一个安全的地方——公共卫生间后，孩子安静地睡着了，而父亲，因为前途的不确定，生活的窘迫，留下了泪水。

生活还要继续，Chris继续着他实习生的工作，并取得了不错的业绩。六个月过去了，他成功地说服了许多客户，并且在最后的考试中取得了优秀的成绩，最终成为了一名正式的经理人。当经理人公司的合伙人们告诉他他被录用的时候，他又一次流下了泪水，这一次，泪水不仅仅代表着高兴，还意味着他可以有稳定的收入来抚养孩子。当他冲入到来往的人流中，他开心地流下了眼泪。而今，Chris Gardener已经是身价百万的富翁，而他在面对困难时那种永不气馁的精神，被人们所记住，他的故事也被搬上了银幕。

我一直认为Will.Smith是一个满嘴只会幽默翘舌的拍喜剧和动作的美国黑人演员，而在这部片子中，他没有了潇洒的身手和滑稽的黑人笑话，多了份成家男子的成熟、稳重和被生活折磨的消瘦困苦的身躯和脸庞，让人和他以往的表演判若两人，真的有点认不出来的感觉，但是并没有人说他这样的转型不好，相反，这是一次十分成功的转型，让我们看到了另一个Will，他纯属的演技征服了很多观众。



下面来谈谈电影中一些细节的东西：

1.魔方：魔方在影评初段出现过多次，可以说魔方对于Chris来说是一块敲门砖，敲响了通往幸福的门，他在出租车上为公司人力资源部经理拼好了魔方，赢得了去公司面试的机会。这并不能说是他的运气，还是那句老话，运气永远眷顾那些时刻准备着的人。我们永远都应该拥有属于自己的一块敲门砖，这块砖就是你赖以生存的绝技，运气对于每个人来说都是公平的，那么当运气靠近你的时候，你是睁着双眼看着它悄然飘向下一个人还是紧紧地握住他使之升华为自己的幸福呢，相信每个人都知道应该怎么做吧。

2.医疗仪器：医疗仪器在影片中扮演了很重要的角色，多次的得而复失、失而复得已经暗喻了影片的结局——Chris一定会得到他应该拥有的。这个仪器个人理解为是一种幸福的承载体，当他每一次看到丢失的仪器拼命去追逐的时候，他所追逐的并不仅仅是仪器，而是某种幸福，每当他如释重负的追到了仪器，得到一瞬间的满足感，紧握住自己所拥有的，这便是一种幸福。把我自己所有的，追逐自己可以拥有的，这便是人生，我们的人生就是通过一次一次的追逐而精彩。

3.寓言故事：在影片中Christopher（Chris的儿子）给Chris讲了一个故事：一个人不小溺水了，这时一条船经过对他说我能帮助你吗，他说不用，谢谢，上帝回来救我，过了一会又一条船路过问了同样的问题，他的回答依然是不用，最后他溺水身亡了，死后他来到了天堂，他问上帝，你为什么不帮我，上帝说，我当时派了两条船。在孩子的眼中这或许是一个笑话，然而在我们的眼中这个故事告诉了我们很多。在你遇到困难的时候我们应该做什么，如果你有能力自己走出困境这固然是好的，战胜困难就是强者，那如果你没有这个能力依靠别人的帮助也不失为一个不错的方法，通过朋友走遍天下也是一种强者。如果只是在那里坐以待毙等待着奇迹的发生，自以为死的很悲壮，那么我或许连用余光看一下你的想法都不会有。在影片中，正是Christopher多次有意无意的话语不断激励着Chris，使他一直保持着通往幸福的热情，通过自己的努力最终获得成功。

4.眼泪：人人都说男儿有泪不轻弹，影片中Chris的多次眼泪触动着我的泪腺，印象最深刻的一次是父子俩在地铁站的厕所里，筋疲力尽的Christopher早已睡去，被反锁的门外，有人在不停的，激烈的推门。父亲搂着儿子，捂着Christopher的耳朵，无声的流泪。这是复杂的眼泪，前途的不确定，生活的窘迫，无法给儿子以安全感……影片结尾处，当Chris听到被成功录用的时候，他又一次流下了泪水，久违的心灵的释放。泪水有时是一种动力，将心里的压力变成眼泪释放出来，把自己重新调整到起跑线，将泪水抛在身后，大步的向前方跨越，相信终点已经近在眼前了。而当你迈过了终点，回头看看你所经历的路途，泪水不由自主的涌出来，或辛酸，或释然，或感慨，这时应该就叫做幸福吧。

说了这么多，再来谈谈我多幸福的理解吧。幸福，我们是如此想享受它带来的那片刻温柔。当我们苦苦寻找幸福的时候，或许我们已经错过了许多原本幸福的时刻。当我们费尽千辛万苦获得所谓的幸福时，你才发现幸福原来很简单，简单的让你感受不到它的存在。何为幸福，每个人在心中都有自己的幸福标准，只要达到了这个标准，你就是幸福的。别人的幸福不一定是你所想要的，而你自己的幸福未必对别人有用。幸福是自私的，只有自己才能体会那片刻的快感。如果非要给幸福下个定论，我觉得无非有两点：一是和你相爱的人在一起；一是做你最喜欢的事情。

Chris则拥有后一种幸福。作为一个单亲长大的他，在28岁的时候才见到自己的亲生父亲，于是他想让自己的儿子一直都活在自己的保护下。他的梦想是成为一名投资专家。可是，面对生活的困苦，妻子还是离开了他。接着，没有房租的他开始带着儿子过着流浪的生活。一方面他要努力通过没有薪水的6个月实习期；一方面他要卖医疗仪器借此糊口；一方面他要保护好儿子的幼小心灵。当他咬牙坚持住后，他终于成为了一名正式的经济师，这离他的梦想更近了。在那一刻，站在人群中的他激动的不知道如何来表达内心的感受，他飞速的跑到儿子面前和他相拥，眼中的泪花在这一刻则是幸福的泪水。虽然，这对他来说只是一个起步，不过，这确是他的人生转折。

得到幸福的过程是如此的艰难，也正因为艰难，我们才会珍惜。当圣诞节的那天，他和儿子无家可归的流落在车站，他用自己的幽默让儿子得以度过一年中最美好的一天，然后在厕所里相拥着度过他们最漫长的一夜。当他在球场上对儿子说："如果你有梦想，那么请保护好它。"在那一刻，他都未必能坚持住自己的梦想，但是他却鼓励儿子能够坚信梦想。

儿子是他的最大动力，而梦想让他不至于崩溃。其实，幸福是什么？幸福只是你在实现自己目标后的一种心理反应。这种心理反应带来整个人精神上的振奋，让你又有更强大的精神动力。看着Chris的眼神，我所体会的不是幸福的来源，而是梦想的伟大。我们都有自己的梦想，而有能力的人则把梦想变成现实。这个过程中，虽然会有很多的阻力，但是，是否应该坚信自己的能力，是否应该相信自己的目标。社会虽然有很多的不公平，但是既然很多人都能在这个规则下找到自己的人生坐标，那为什么不能找到属于自己的幸福。当幸福来敲门的时候，我们应该用满怀感激的心来享受我所付出的一切。其实，幸福或许就在身边，而我们只是没有发现而已。

影片结尾，Chris在人群中高举双手鼓着掌，为成功而鼓掌，为人生而鼓掌，为幸福而鼓掌。我们何时应该也为自己而鼓掌呢，当幸福来敲门的时候…… LU

热笑话 >> 小蚊子央求母亲准许他去戏院看戏，苦苦求了半天之后，母亲终于答应了。"好吧，你可以去，"她叮嘱道，"可是人家鼓掌的时候你要当心。"

《恶魔城》声优杂谈

文：陈DS

2006年11月16日是《恶魔城 迷宫的画廊》的发表之日。此作是登入NDS上第二作《恶魔城》（以下简称CV），同样也是CV这一游戏系列的第20周年纪念作品。作为CV的20周年作品，游戏质量先不提，那送出的预约特典真让人擦口水啊！（谜之声：喂喂认真点！），以上省略数百字……

言归正传，关于CV基本提到的都是每作的人设、音乐、剧情、隐藏要素、出城等等。这些已经是像黄河江水连绵不绝了。这次，我想和大家讨论的是CV里声优。

从家用机第一部采用声优的《月下夜想曲》说起。说起《月下》，不得不说下里面的人气角色——就是我们的阿鲁卡多SAMA，掌声响起！说起我们阿鲁卡多的声优，也是无人不知，无人不晓的置鲇龙太郎大人！再次掌声！三井寿、特列斯、手冢国光、朽木白哉这些都是置鲇演绎过的角色。在《月下》中阿鲁卡多面对着要推倒的父亲。置鲇俊朗而深沉的声音中透着一股忧伤的气质，而其中也带着一份执著，坚定。阿鲁卡多带给我们的就是一个不折不扣的实力与美貌，哦，不，是外形皆得的强气主角，也为日后阿鲁卡多的人气打下了良好的基础，可以说置鲇的表现堪称完美！



接着我要说的是在GBA上发售的CV第三作《晓月圆舞曲》。为什么我要说第三作呢？其实原因很简单，这是在我们国内引起反响最大的一作，而FAMI对此作的评分也达到了36分的进入了白金殿堂。可见此作的素质之高。（虽然还是认为月下最高-V-）。好了，闲话不说了，介绍过后直接进入主题，此作的男主角来须苍真是有人气声优——绿川光大大演绎的。继续掌声！流川枫、希罗、正树、杰路刚帝士这些角色也都是出自与绿川之口。可以看出，他所配之人基本都是那些头脑冷静，才能卓越的天才。与本作中的苍真可见是大相径庭。作为一名普通高中生居然被卷到了日食中的恶魔城，但是依旧有这冷静的头脑，最后为了救弥娜，仍旧义无返顾的走向了恶魔城中……虽然由于GBA机能限制，本作中没有大量的语音，但是依旧可以听到绿川那一贯的声线，冷静中闪烁的天才的气质，把苍真的形象一下子给我们展现了出来，可见绿川的出色演出是功不可莫的！

接着历史的舞台转动着，CV终于登入了NDS上，由于登入DS的第一





作是晓月圆舞曲的续作《苍月的十字架》。故不在详细介绍，但是里面又出现了我们的阿鲁卡多SAMA。咳咳，那就说重点，那就是CV20周年的作品——《迷宫的画廊》！为主人公乔纳桑·莫利斯配音的是最近极为走红的新一代声优——樱井孝宏。他主要出演过克劳德、涉谷有利、吉良伊鹤、紫龙等。在本作中乔纳桑·莫利斯是一位热血中带有点粗糙的年轻的“吸血鬼杀手”。他带着与自己青梅竹马的魔法师——夏洛特·奥琳，前往被另一个吸血鬼控制着的恶魔城进行冒险……和在NDS的前一作《苍月的十字架》相比，本作的地图达到了CV历史之最，竟然有1000%的地图完成率！在这如此海量的地图下，同时也就增加了我们樱井的工作量。尽管话语也不是很多，但是听着总会有这样一丝的感动，樱井把声音处理的十分的热血，让我们玩得代入感十足。在本作音乐不出彩的前提下，樱井用他的嗓音给我们带来的对CV第20年来一个重新的认识，热血也是CV给我们的一部分啊！樱井难道是开拓下一代CV主角的转折点吗？

巧合的是，魔城的英文“Castlevanin”的缩写是CV。而CV在动画和游戏里的概念是：声优即给动画和游戏配音的演员。简称“CAST”当这两个CV碰在一起，起到了如此的化学反应，正应为有了这些CV们使得我们在”CV”的同时，感受到了游戏中主角们所带给我们的思想和感情，让我们能更好的融入游戏的气氛中去。X360上将有《月下》的复刻版推出，而在PSP上也有一作新的恶魔城作品，现在我们只能希望下一作的“CV”能带给我们更大的感动。并且也期待一下下作的CV会是哪位，就让我们等待这天的到来吧！



战国十大猛男传

文：古梓

首先必须声明一点，这些猛男基本是都是按照普通人的审美标准挑选出来的，某些人喜欢苦行僧，某些人喜欢红衣金甲胖胖，有些人喜欢猥琐小猴子，很抱歉，文中实在无法满足他们的需要。另外，角色介绍均以《战国无双2》中的剧情为准（所以没有了剧情模式的“兰兰”被我忍痛开除了，我心痛啊），别再和历史史实扯上关系了，那简直就是遭罪。最后，此次排名不分先后。

义”字当先枪兵 真田幸村

作为上一代游戏主角的代言人，出尽了风头后，在这一代中却着实被压制得可以。开场便是在铁炮轰杀下的败军之将，而后更是一路被压着打。甚至就连他自己也开始怀疑其自己的信念到底是否有坚持下去的价值。如果不是遇上了两位兄弟（后面详说）外加一个游侠，真不知道这战国第一强兵会落得个什么下场。



说实话，真田很热血，也很傻，今时今日，这种态度是绝对不行的。论其招式性能，那绝对是一个“强”字，C3破防，构解除后就C4强攻，那叫一个爽。不过可惜的是在高难度下，这种攻击方式顶多只是消耗战，在“强制秒杀”这个潜规则下，他绝对是一个牺牲者，无奈惟有靠三级奥义下的大喷火来考验个人RP。无奈啊。

这个魔王不太“魔” 织田信长

拉风的盔甲，夸张的黑暗冲击波，挥动起武器来很有高达系列光束剑声音，这便是我们的第六天魔王阁下。前作中，这个魔王基本就是在发挥YY功力和耽美情节，说实话，我很厌恶，特别是那套蝙蝠侠紧身衣。好在，大幅度改变的剧情，令我对这个家伙的印象实现了180度的改观。没错，魔王在别人眼中始终是个魔，因为他们谁都不能理解他的行为。当我看到他干掉了明智，藏于黑暗中的眼睛掉落下一滴泪水的时候，这个魔王的确不太魔，只不过他将自己的人性隐蔽得太完美了。到了外传中，他并没有杀掉叛乱的德川家康，一句“我不愿意再背负任何人的生命”便足以说明一切问题。本来，魔王是无懈可击的，但令我郁闷的是，其招式却实在令人恼火，华丽有余，实用不足，拿到高难度下绝对是一个恶梦。于是乎，我也就只能拿他去虐待一下那些低端配置的冤大头了。

愤怒的乘客：“列车员，难道我没给您5美元，让您在克利夫兰叫醒我吗？”列车员：“噢，上帝呀，怪不得您的那位邻座那么反对我让他在那里下车。”

冷笑话

忧郁着矛盾着 明智光秀

喜欢明智光秀有两个原因，一是这位仁兄够帅气，二是他使用拔刀术。当然，这个第一印象使他成为我第一个选用的角色并且第一个拿到了最强武器“黄金刀”。剧情中对他心理的描写可谓是不惜笔墨重金礼聘。由开始见识到魔王有征服天下的气量，到一路杀戮方才醒悟，自己所支持的只不过是一个懂得生灵涂炭的恶魔，最后发兵反攻。一切的一切转变得都是那么的自然。记得当初我和朋友聊到这个人时，朋友一句话非常醒目“这样的人不是被君主杀死就是杀死君主”。但游戏中却给出了第三个可能，明智自己单方面的放弃，因为他的内心比任何人都渴望看到魔王所开创的新世界。随后，某孙子一枪便将他拉入了绝望的深渊。绿川大人最后那声嘶力竭的号哭绝对令人难以忘却。明智的奥义非常废，废到死活不想用的地步，但C6配合上修罗属性却是好用到令人痛哭流涕，如果不是群殴那绝对毫无破绽。但令我最百思不得其解的是，为什么使用拔刀术这种一击必杀的他最强武器居然是雷属性，郁闷，我很郁闷。





颓废达人 杂贺孙市

说起这个孙子，佣兵的职业早已经将他的经历以及颓废的性格毫无保留的展现出来了。“佣兵就得完成佣兵该做的事情”遥想起高达SEED外传中丛云骇这句经典台词。基本上只要对方出钱，他就愿意为他开路烧杀抢掠，好在游戏中还有他和某猴子间的深厚感情这条线，否则你压根就不需要去理会这家伙的任何点点滴滴了。后来面对信长的无情屠杀，他一度被仇恨蒙蔽了眼睛，这才有了本能寺枪杀魔王的一幕。苦苦逃难却被魔王的下属猴子给救下，而后最终战被某路人甲的暗枪搞定。至此，这位颓废达人死得是不明不白的。在所有猛男中，他是惟一一个使用奥义却能不让敌将浮空，配合上虎乱3那效果简直就是惊天地泣鬼神，如果不是三级奥义附加的那些东东，说起来，我对这些附加效果是越来越厌恶了。

理性型军将 石田三成

石田用的是折扇，于是我想起了某漫画中那句“我的扇子会吸血”。你也许要问，使用扇子的人多了去了，别跟我提大小乔，她们那哪是使用扇子的正确方式，都当成电风扇使了，还是石田用的惊艳，当然，其人实力着实不咋的，除了奥义还算坚挺之外。正所谓，性能不行，性格来补。石田的性格设定实在是太成功了，一脸上去就是那种理性主导感性或者压根就没有感性的类型。不知道各位还记得否，当初三人见面的时候，真田说出个“义”字，紧接着石田一脸愕然，那个表情太出彩了，至今看看仍旧会引我发笑。说白了，他就只相信事理，内心非常怀疑仅考这种相当情感化的东西真的就能改变世界。不过其后一路上，他却真的将“义”当成军训一般发扬光大，最后那句“我只是觉得现在需要这个”为其阵前豪迈发言作了最好的标注。到头来，他仍旧是个不轻易被感情拌住的人。

骑士王者 浅井长政

一个金发帅哥，形象还和西川贵教那么相似，不会真是以他为原型的吧。这位拿着锥矛的大将，可以说完全就是一个骑士的范例。忠和义是他作人行事的标准，可惜却在一开始注定了他无法在自己所订立的高标准下无憾一生。一面是和朝仓家族的义，一面和对自己妻子的爱，而恰恰这两个看似没有交汇点的方面却导致了其日后一路苦恼郁闷的根源。义，则必须和信长开战，对信长这个义兄实为不义，更背叛了对妻子阿市的爱。虽然他一直都将义字铭刻心中，可身为人的那一面软弱却令他无法面对妻子的微笑，以至于关键时刻他背对着阿市离去的身影。好在，光荣还算有点良知，最后关头他舍弃了一切，仅仅为了阿市，一句“我并没有舍弃义，义和爱都在我的心中，而这一切都是属于你的。”虽然这台词很俗，但至少比某阿姨那种爱来爱去要简约得多。论其实力，一句话，除了某剑圣外，长政绝对是一个为新手专门配置的强劲骑士。招式性能一流不说，光奥义便足以潦倒一切强敌（万恶的三级附加效果，我凸死它）。除了逆天，还真找不到别的形容词，真的。



战国陪臣 直江兼续

对直江大人，第一个印象便是那十分标新立异的“爱”字。当然，这可不是男欢女爱，在下将其理解成兄弟爱，而他对义字的解释正好应证了那句百年经典“我为人人，人人为我。”直江绝对是那种肯为朋友两肋插刀的人，所以游戏中除了跟军神闯荡江湖外，其它时间基本都在帮助友人。而最后面对石田三成的死，他一度心灰意冷，虽然仍旧坚持着为了三人的约定而战，但在一片凯旋呼唤声中却选择了用切腹的形式来面对死去的挚友，好在游侠前田庆次的及时劝阻，这才放弃了这个几乎被很多人所不齿的逃避行径。说到直江的战斗力，就不得不提那道家佛家兼得的攻击方式，看那把剑的剑柄，分明就是佛家特有道具（名字忘了），而手中的护符又是道家专用，好不威风。招式中无论是单体还是范围都是即快又准，实力可见一斑，而奥义之强也是没有人能否定的，无限陨石落到底强不强，我还真不知道。

幕后黑手 风魔小太郎

其实早前在对他的标注问题上，我很是烦恼，因为比起幕后黑手，我更喜欢莫名其妙。说白了，谁能解释一下他在游戏中那些大动作的意义何在。幕后操纵战事，享受完战争后拍拍手把日本当做交换条件给了德川狐狸，从此消失得无影无踪。风魔一族必须生存在战争之中，这是我惟一可以拿来解释这些行为的根据。当然，扯到其它角色剧情中的龙套，却着实说不过去。用幻术造出信长一家的傀儡，把本来就吓得不行的孙子逼得几近崩溃。漫天飞雪中和剑圣火拼，等等等。谁能替我完美解释他行为的动机，我肯定会拜他为神明，真的。应该这么说，这家伙的思维模式压根就不是正常人可以搞定的。可惜，和其京剧脸谱式的恶魔外形相比，其招式可谓废到了家了。基本可靠实用的招式是一个没有，偏生奥义还是那种冲刺型的，也就秋风扫落叶的灭灭杂兵外带K

热笑话 “你的生日是哪一天？”“2月20日。”“哪一年？”“每一年。”

掉某些无限动力设施而已。当然，RP够好，一招秒掉敌将也不是不可能。记得一次打小田原城攻略战，我就靠一次三级奥义秒掉了德川家的全部跟班，但这绝对不是实力，只是运气和RP够好而已。

剑圣 宫本武藏

老实说，对其外形，我很是不满。武藏本来就是一个草根浪客，脸部粗线条倒也罢了，居然穿着皮草，皮草啊（这还草根得了？）。不知道是为了拉风还是什么，背上那个“天下无双”更让我对表里不一的性格反感到家。你说写什么不好，像傻帽桑原那样“健康第一”或者“安全第一”不行吗？嗯……稍微有点忘形了。武藏的剧情个人认为十分出彩，我曾在小说中提及“心技体”的修为问题（算是老调重弹，惭愧），武藏的“心”是最脆弱的，可以说一路过来，他便是在实践着“心”的修炼。由一开始只想从关原大战中全身而退，到拯救村庄时越发对自己手中的剑怀疑到底“我的剑到头来只是在斩杀弱者而已吗？”。随后在京洛动乱中第一次发觉了，原来自己的剑是可以“救人”的。正因为领悟了这一层，在严流岛PK中终于以一招险胜了单纯享受着杀戮快感的佐佐木小次郎。剧情的结尾，和风魔的雪地大战让武藏最终觉悟了“活人剑”的精髓。没错，战争结束了，从此以后再也不需要武士的剑了，但他却会用自己的一生去找寻救人之道。说到剑圣，就不得不提他那无人可以匹敌的强大设定，虽然很多高手很鄙视那种跺脚发奥义的玩法。不过这只不过提供了一个方式而已，你那么不满脚就别跺奥义就别发，这不就成了。就算不发奥义，单靠其超大范围的双刀夹攻就足以抵抗一切敌人，C2配合上修罗属性更是安全有效至极。可以说，武藏不存在任何破绽和废招，

诡异妖人 佐佐木小次郎

说到“燕返”，不知道各位会第一时间想到些什么呢？是某咪眼天才的“飞燕还巢”呢，还是FATE中刺客帅哥的三段挥剑。燕返可以说是佐佐木小次郎的成名技，配合上名剑“晾裳竹”（某动画香港版经典翻译）后威力之大是你绝对无法想像得到的。越说越扯远了，也许你们会问，为什么这么一个援护武将也能入选十大。也许是那种扭曲了的疯狂令我难忘吧。小次郎的目的单纯到你无法相信，就是找寻强敌享受杀戮快感。经历了无数次弄污自己的宝剑后，他终于找到了武藏这个宿敌，而燕返更成为他最后出的一招（剧情CG中可以看出，这相当于剑道中逆胴的对空版本。这里不得不赞一下光荣，第一次，第一次有那么多精彩动作场面的CG）。想当初，第一次买到他后，我便立刻用宁宁变身为他，试试其实力，渣，绝对是个渣。唉，如果在续作中他要作为可选择角色的话（帝国不算，我死活不承认），那就应该从严流岛之战中寻找灵感对其招式进行最彻底的变更才行啦。



成为超级系机师的注意条款

文：ZeroFight

以下各条仅为参考，请勿完全参照。

1.年龄：据考证，一般超级系驾驶员的年龄越小，机体的威力就越大，一般以高中生最佳，因为年龄太小可能会走双主角路线…………如果你已经不是高中生那也必须在25岁以下，否则你将成为主角的副手，而且很大的几率要面对用自爆来拯救主角、主角的女友、OOXX老博士以及世界之类。

2.长相：一般对长相没什么要求，但是绝对不可以长得很WS或者铁青脸什么的，因为前者会让你变成搞笑角色，后者就注定了你反派被灭的命运。

2.5.发型：很重要的一条，发型一般以微微的卷发最佳，刺猬头也勉强可以，如果你是直发的话……恭喜，你将有80%的几率必须面对残酷而且曲折的命运，如果你不想碰到例如在不知情的情况下杀掉自己的好友，发现自己其实是外星人或者必须把自己家人干掉，朋友背叛等等等等情况的话，还是去把头发烫一下比较好。

3.性格：你的性格在平时在可以是千奇百怪，但是坐上机体战斗就必须进入狂气状态，否则的话你就只有被打爆，或者谁谁谁帮你挡下OOXX攻击被打爆让你进入狂气状态。PS：如果你的机体能会有类似EVA那样的暴走情况发生就可以无视这条，因为关键时候你的机体会自己帮你解决一切。

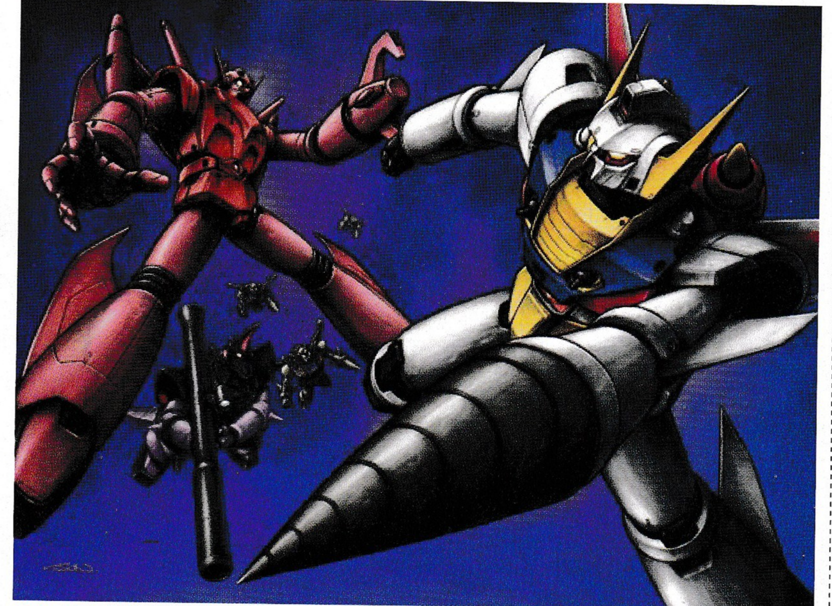
4.体力：无论如何，必须要有用不完的体力。否则会怎么样我看也不用说明了。

4.5.抗打击力：机体和人都需要，被打得七零八落得这种事情完全是家常便饭，和体力总结在一起同样是重要的一条

5.嗓音：嗓音的要求只有一个：嘹亮！把要使用的必杀技大声吼出来，基本是每个超级系驾驶员必做的事。当然，如果你是有悲惨命运的直发行机师的话可以作为命运补偿免去此条。

6.行为处事：战斗中如果碰到敌人求饶的情况下，绝对不能立刻下狠手，你要做的事就是，背对他然后准备回避他的突袭，有能力的可以同时准备大必杀在他有反应的时候灭掉他，能力不太足的就回避了以后再灭。如果你忘记了……很不幸，你要失去同伴了……

另外还有，就是当你同伴，女友，家人，OOXX老博士甚至毫无干系的路人甲乙丙丁被敌人拿来做人质时，你要做的就是救他们，无论他们怎么说“向我开炮”你还是要救他们去满足坏人XXOO号，类似放下武器，束手就擒等要求，反正最后都会化险为夷，如果你连人质和坏人XXOO号一起炸了的话，那我想……直发型机师比较适合你。





“我家的猫非常的聪明！”“何以见得。”（食指指猫）“啪！你看，它并没有倒下。”“可是你并不是真的开枪啊？”“这正是猫的聪明之处啊！它知道我没有真的开枪，所以它没有倒下啊！”

冷笑话

寒光照五步 煮酒论太刀

从上期的《大寨门》和《城寨后院》里大家可能已经看到了，白夜近期打《怪物猎人 携带版 2nd》已经进入疯狂状态了，太刀简直就是为小白我量身订做的武器啊，如此痴迷《MHP2》有一部分原因也是因为这把武器的加入，周围几个编辑在《MHP2》里都走多面手路线，在集会所里总是看到他们背后的武器在变，而白夜的武器库里陈列的则为清一色的太刀，于是本人就成为了编辑部"太刀帮"的创始人。那细长的刀身以及挥舞起来时出现的道道寒光实在是让我为之着迷，相信不少正在《怪物猎人》世界里奋斗的朋友都有和白夜一样的感觉吧？

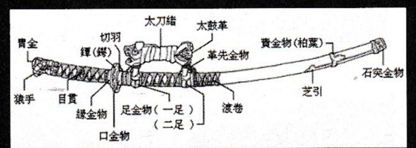
游戏虽然打着爽快，但切不可傻玩，既然喜欢，不如先跟随白夜跳出游戏，来了解一下现实中的太刀吧！

文编：白夜　美编：chisun

〖太刀家族〗

太刀是日本的传统武器之一，历史悠久，种类繁多。相对于中华武器库中的刀，太刀拥有更长以及更坚硬的刀刃，因此挥舞起来的杀伤半径要更大，杀伤力也更大，下面我们从数字上来系统的认识一下太刀。

太刀【长度：75～120cm　重量：0.6～1.0kg】是特指具有较大弯曲度，刀身长2尺（66cm）以上、3尺（约1m）不足的弯刀。另外，太刀中根据刀刃长度不同也有分类，2尺以下的称为小太刀，3尺以上的称为大太刀（或称野太刀）。除刀身长的主要特点外，太刀区别于其他刀剑类武器的另外一点在于刀鞘，太刀刀鞘上有两个金属环，称为"足金物"，靠近鞘口的一个称"一足"，另一个称"二足"。两者用缎带相互穿插编织成型，使之便于携带。缎带与足金物之间又用一小块金属（称为"革先金物"）连接。刀鞘头部由金属包裹（称为"石突金物"）。拔刀时必须要下压刀鞘口的条状金属物（称为"口金物"）。太刀在使用时基本为双手持刀，而马上的武士也有单手持太刀的。刀身弯曲的形状使挥下斩击更为有效，这继承了较早出现的毛拔形太刀的那种弯曲形状。这类刀剑的出现，使日本合战的战斗方式逐渐从徒步向骑乘转变。



▲太刀各部分示意图

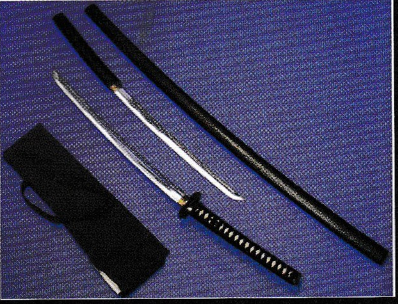

▲《怪物猎人 携带版 2nd》中使用太刀的画面

大太刀【长度：90～300cm　重量：2.5～8.0kg　出现时期：镰仓～安土桃山（1192～1599）】又称野太刀，是一种长大的太刀，长3尺以上，常与小太刀一同携带。在日本镰仓时代武家掌握了实际的政权，武士们以拥有豪迈与腕力为荣，进而可以夸耀威武的武具——具有长大刀身的太刀屡屡出现在战场上。在有许多夸张描述的《太平记》一书中，对超过5尺（约150cm）的太刀的记述多处可见。而在文献上记录的最长的太刀刀长为9尺3寸。另外，现今尚存的最长野太刀，全长7尺4寸2分（约225cm），弯曲部份长3寸1分（约9.4cm），身幅1寸2分（3.6cm）。此刀现存于弥彦神社中，为日本的国宝之一。

不排除为了视觉效果震撼而刻意加工，《怪物猎人 携带版 2nd》中的太刀从外型看起来就应属大太刀一类。经常看到猎人们背后的刀比人物身高还要长，从与人体的比例计算，那些刀的刀身长度均超过一米。可以想象，一米长的刀身，双手持刀，挥舞起来周身一米内吹毛断发，不得近身，无论从进攻还是防御上都无懈可击。

小太刀特指2尺（66cm）以下的太刀。除大小相异外，其它与太刀基本相同，相对于太刀和大太刀，小太刀随杀伤涉及范围小，但灵活多变的优势显而易见。在游戏及动漫方面都涉及刀剑文化很深的著名作品《浪客剑心》中就有一名使用小太刀的高手：四乃森苍紫。此君充分掌握小太刀灵活的特点，反手握刀，两把齐上，小太刀二刀流"回天剑舞六连闪"杀伤力巨大，不弱于大太刀。




▲四乃森苍紫和他的两把小太刀

除以上几种外，太刀家族还存在有毛拔形太刀、大小半太刀等成员。

毛拔形太刀【长度：80～100cm　重量：0.9～1.1kg　出现时期：平安～南北朝（974～1391）】

毛拔形太刀是平安时代中期出现的一种刀柄与刀身一体化的刀剑。别名又称"野剑"。其特征是刀柄在设计上有清晰的雕刻，这些雕刻在握手处和刀柄头部位都可见到。刀柄与刀身均成弯曲状，这在一定程度上受到关东常用的蕨手刀的影响，多适用于马上的斩杀。毛拔形太刀原本是武官佩用的，后来成为只限于作公卿的兵杖使用。

大小半太刀

大小半太刀是武士阶级持有的独特的组刀。它出现在十六世纪初期。长刀和短刀的组合由此得名"大小"二字。

太刀如果从用处上分可以分为实战型和仪仗型，以上介绍的大多是实战型太刀，主要用于战场上的撕杀，马战或指挥作战用。而仪仗型则多为表现武士地位所用，佩带附有华丽装饰的仪仗型太刀，可以显现出武士拥有高贵的地位。食芳太刀、莳绘太刀等有很多诸如金银贵重品装饰部件的刀均属仪仗型太刀，大臣上殿时常佩带。

此外还有柄鞘为金银饰，藏于兵库中，质地、装饰都非常优良的"兵库锁太刀"等不易于划分到以上类别中的太刀。

〖历史上的著名太刀〗

——童子切安纲——

安纲是平安时代居住在伯耆国的著名工匠。童子切安纲是他的最高杰作，在室町时代被称做天下五剑（鬼丸国纲、大典田光世、三日月左近、数珠丸恒次和童子切安纲）。刀身长80厘米，形状似古刀。刀幅、刀锷2.9厘米，刀尖1.9厘米。因为斩杀酒吞童子而出名的这柄刀在室町的将军家流传，丰臣秀吉、德川家康和家忠相继使用过，现在也作为国宝在东京国立博物馆收藏。不过遗憾的是，关于这柄剑除了斩杀酒吞童子以外好象没有什么特别有趣的传说了。



▲这把童子切安纲在SFC游戏《幕末降临传ONI》以及PS2游戏《源式》中出现过。

——菊一文字则宗——

镰仓时代后鸟羽上皇时期备前国刀匠则宗所锻的一系列日本刀的总称。太刀，刃长78.48CM，锋刃极长，刀身细且薄。传说刀身泛光，杀人不见血。刃部刻有代表皇家的16瓣菊花家纹（还有一说菊花纹是刻在刀柄上的），其下又雕有横一字纹。

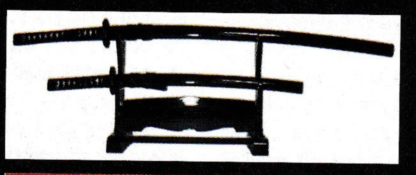
此系列日本刀至今有八百年的历史。小说中，新撰组冲田总司的爱刀是"菊一文字则宗"。此一说法仅见于小说因为菊一文字在幕府时已属国宝级的古刀，幕末又惯用日本刀。菊一文字属于薄刃之刀，不适用于实战。所以无论是以经济观点或实战必要性的观点来看，史上冲田持有一文字的可能性都是微乎其微。另外皇家御制兵器多为装饰用，用来显示威仪者居多。



▲此刀在ACG界甚为著名，多数游戏里均有它的身影且都是拥有非常强大攻击力的武器。但要说菊一文字最出名的事迹，还是得数《浪客剑心》中那名天才剑客冲田总司，"平青眼"加菊一文字的组合让所有剑客皆闻风丧胆。

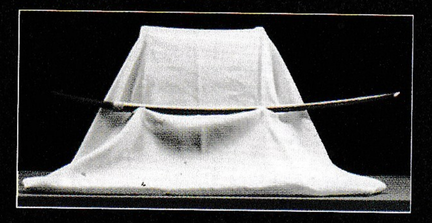
长船（名物大般若长光）

长船，太刀，73.63CM。又名名物大般若长光，名刀工长光的作品，在室町时代即价值六百贯。因为大般若经刚好六百卷，故取名大般若长光。本为室町末期将军足利义辉所有，后来经由三好长庆、织田信长而到了德川家康手中。长筱合战后，家康将之赐予奥平信昌。



——福冈一文字——

太刀，此刀锋刃由宽渐狭，上有波纹，略带弯弧，由一文字派的名刀匠镰仓一文字助真打造。以前以菊一文字闻名的有则宗。



戒杖刀：野太刀，刀身笔直，备前刀匠国宗所作。上杉谦信喜用的刀，刀柄、刀鞘是以5尺长的自然原木制成，因此得名，后来成为了上杉家代代相传的佩刀。

吉光骨食：太刀，由京都名刀匠粟田口吉光打造。由大友家献至足利将军，后来又经由松永久秀重回到大友家，但九州征伐后又被献给丰臣秀吉。（不知道和《铁拳》里的吉光有没有联系呢？）

〖游戏中的太刀〗

日本是电视游戏业最发达的国家，而太刀作为一种日本传统武器，在打打杀杀的游戏中随处可见。随便拽出个有刀剑存在的游戏就有太刀的存在，而且其地位一般都不会低于其他武器。

就拿最近掀起太刀热潮的《怪物猎人 携带版2nd》来说，太刀的加入使大剑的地位明显下降。在《怪物猎人》中，太刀本属大剑系，但和那些巨大的武器攻击方式一样笨重显然抹杀了太刀的优势。所以在《怪物猎人2》中，太刀被分离出来单独成为了一个系列，再观其独立门派后的攻击方式，纵斩、挑斩、后跳斩，以及威力巨大的炼气斩，这样的灵活程度才符合太刀的特点，虽然不能防御，但这也从另一方面体现了太刀的攻击能力，以攻代防，于对手反击前致对手于死地。只可惜在《怪物猎人 携带版 2nd》里的太刀只有大太刀，而不存在佩太刀以及小太刀，否则一些例如"拔刀术"的攻击招式也可收录其中了。

提及《怪物猎人 携带版 2nd》，这里要解释一点：在本作中的太刀系武器中有一把名为"大长老的胁差"的太刀，游戏中此刀刀身细长，攻击甚高，出鞘时还有一种划破空气的"嗡嗡"声（玩《MHP2》的读者朋友可以注意一下，那声音听了必然让对手胆寒），甚是霸气。而实际上胁差是单独做为一种刀存于世上的，一般胁差的长度要远小于太刀，是做副武器或武士剖腹自杀用的。

继续扯游戏，《战国无双》系列"，这款游戏如果太刀不出现就实在说不过去了。游戏中的人气角色之一森兰丸所使用的就是一把标准的大太刀（野太刀），刀身长度甚至超过了他的身高。标准的双手握大刀姿势，长刀一抡，前方顿时横尸满地，而前面提到太刀多为马战所用，"《无双》系列"中的马战部分并没有作为重点制作，但如果使用森兰丸手执其大太刀骑马冲锋陷阵的话，也可能明显感觉到太刀的长度及斩击方式在马战时强于很多武器。"《战国无双》系列"中另一个著名角色——独眼龙伊达正宗，在《战国无双2》里光荣官方给其武器的定义为"阵太刀"，其实这种武器是存在的，阵太刀比武士刀长而直，它的目的其实并不在杀敌，而是一种高高在上的气势，所以阵太刀大多装饰华丽，其实在历史上伊达正宗所使用的太刀叫做"影秀"，在朝鲜壬辰战争中对方武将甚至连马鞍子都被其以此刀砍下，因此也称其"斩鞍"。游戏中天下无双的宫本武藏所使用的是双太刀，他的太刀是一大一小，大太刀和小太刀配合使用，长短配合、攻守兼备，完美体现出"二天一流"刀术的精髓。而宫本武藏的宿敌佐佐木小次郎所使用的也是一把日本历史上非常著名的太刀——备前长船长光，此刀又称物干焯，刃长三尺二寸（约98.45CM），刀柄奇长，名刀匠备前长船长光锻造。因刀整体太长（三尺九寸），所以无法挎在腰间，所以只好背负在肩上。此刀作为一对一战斗的剑客使用来说，则是十分少见的特例。此刀还有一把"兄弟刀"，叫备前长船兼光，同样是太刀，其长度超过三尺，豪华壮丽。是由备前长船派的刀匠兼光打造的。



在太刀悠久的历史上出现过很多很多的名刀，其实以上提及的和游戏有关的几把刀只是九牛一毛，在很多其他游戏中，例如"《鬼武者》系列""《恶魔城》系列"以及光荣制作的"《太阁立志传》系列"，这些游戏中还存在有许多历史上著名的太刀，真要全数一遍，"小百科"这两页是远远不够的，剩下的不如留给读者朋友们自己去发现吧，因为发现的过程本身也是一种乐趣哦。



动漫速递

文编：吉祥天 雪风
美编：chisun

《再见绝望先生》即将制作TV动画化



喜欢搞笑漫画的读者们要留意了，日本漫画界的恶搞天王久米田康治连载于讲谈社《周刊少年MAGAZINE》上的作品《再见绝望先生》将会制作TV动画版！

久米田康治凭借着《妄想改造人改藏》一书声名鹊起，可惜到了连载后期风光不再，被迫黯然下档之后于2005年以《再见绝望先生》卷土重来。《再见绝望先生》充满了对现实的讽刺，但比起久米田康治之前的作品来说还有略有收敛，内容也更适合大众阅读。

《再见绝望先生》的故事发生在一个问题班集体——2年へ组中，全班32个学生全部都曾经留级，被喻为是"绝望的学生们"。担任该班班主任老师的是一个名叫系色望的青年男子。11月4日出生，在家排行老四，戴眼镜，喜欢穿和服，所有的装扮全都是怀旧风，喜欢读书，酷爱太宰治的《人间失格》，爱好甜食，父母家在信州县藏井泽是当地的旺族，口头禅是"绝望了！××绝望了！"，因其名连读起来就是"绝望"故被全班同学戏称为"绝望先生"。

《再见绝望先生》同样也是一部彻头彻尾的恶搞作品，久米田康治在其中再度展现了他非凡的KUSO精神，恶搞的内容包括其之前作品中的人物、日本外相麻生太郎、久米田康治自己和他的弟子畑健二郎（作品：《旋风管家》）。该作品已经发售了7卷日文版和4卷中文版。

《太空堡垒 暗影编年》将制作续篇

《太空堡垒》20周年纪念电影《太空堡垒 暗影编年》是美国金合声公司沉寂20年后推出的最新太空堡垒传奇系列，在剧情上紧接TV版最后一集，是太空堡垒传奇故事的延续。该作上映之后广受好评，对于这部影像了无数人的动画作品的纪念剧场版，大家还是投入了相当大的爱意在其中。票房和口碑都取得了不错的成绩。

根据美国动画资讯网站Anime News Network最新的新闻报道，《太空堡垒 暗影编年》已决定制作续集，本周末即将召开的动漫盛典·纽约·COMICON上，《太空堡垒 暗影编年》的导演尹泰善也将正式公布制作续集的消息。

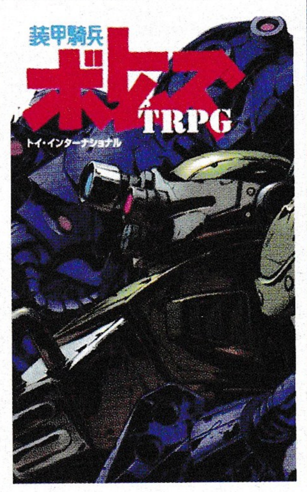
《太空堡垒》与《MACROSS》的区别：自从1984年美国金合声公司从龙之子购得36集《MACROSS》的版权，并根据当地引进剧不能少于65集的规定，因此购得另外两部龙之子制作的动画《机甲创世纪》和《超时空骑团》以剪接和修改的方式重新编写、重新设定，赋予人物西方化的语言、思维以及名字，并重新编配了所有配乐和插曲，终于将三个毫不相干的系列焊接成为一个统一的整体，这样便诞生了这部动画历史上著名的《太空堡垒》。《太空堡垒 暗影编年》是建立在原TV版《太空堡垒》基础上的全新故事，由Funimation和金合声等美国动画关联企业合作企画制作，日本《超时空要塞》的部分STAFF参加制作工作，而动画制作公司则为韩国DR电影公司。



《装甲骑兵波特姆斯》归来

TV动画《装甲骑兵波特姆斯》13年后再度袭来，在2月25号召开的WF2007冬上正式发表了将会制作续篇《装甲骑兵波特姆斯PAILSEN FILES（暂定）》的消息。

该作是高桥良辅监督的代表作，被誉为真实系机器人动画的巅峰之作。与"高达系列"中对无生命的机动战士赋予爱称的人性化描写不同，该作中的波特姆斯只是一种量产的作战兵器，被作为低级的"乘具"使用。沉默寡言、冷静独断的基利可也仅把它当做工具，用完后便抛弃了。而以星际战争为背景的基利可与菲娅娜之间的爱情被描绘得即浪漫又伤感。两人从一开始相遇就被对方吸引，但无论逃到哪里，只要他们的战斗力被窥伺就会过着被追捕的生活。这使全作始终沉浸在一种忧伤的气氛当中。续篇仍然是由SUNRISE日升社制作，制作小组成员都是当年《装甲骑兵波特姆斯》的死忠，高桥良辅也同时表示这部续作将会继承《波特姆斯》的精神，决不会让《装甲骑兵波特姆斯》的FANS失望。新动画的发表形式目前还在策划中。



《月刊少年跳跃》暂时停刊



日本漫画杂志社集英社日前突然宣布，旗下的漫画杂志《月刊少年跳跃》即将从6月6日发售的7月号开始暂时休刊！

《月刊少年跳跃》是做为大受欢迎的漫画杂志《周刊少年跳跃》的姊妹刊于1969年创刊的，1991年的时候，《月刊少年跳跃》的销售达到了顶峰，最高销售量曾一度达到150万册/月，然而最近几年一直都处在低迷阶段，月销售量不足40万册，远远低于竞争对手杂志99万册的月销售量。而《周刊少年跳跃》的销售量则高达284万份/月，鲜明的对比也是导致集英社最终决定停刊的主要原因。

这本有着37年历史的老牌漫画杂志即将停刊，取而代之的则是集英社一本全新的漫画杂志。现在《月刊少年跳跃》上还在连载一部分人气漫画作品，例如八木教广的《大剑》、片仓·狼组·政宪的《魔炮使黑姬》、柴田亚美的《蓝龙ST》等，这些作品在《月刊少年跳跃》休刊后又将何去何从，目前还是个未知数。

凉宫小说第9卷《凉宫春日的分裂》4月上市

在沉寂了将近一年之后，谷川流老师的凉宫小说系列第9卷《凉宫春日的分裂》即将于今年4月1日上市！该书曾从去年12月跳票到今年2月，又从今年2月跳到今年4月，而且书名也从《凉宫春日的奔走》改为了《凉宫春日的分裂》。虽然几经变更，但好最终没有辜负书迷们的殷切期盼；此外，谷川流老师还同时公布了凉宫小说系列第10卷《凉宫春日的惊愕》也预定今夏发售的消息，令众多团员们欢喜不已。



在4月即将发售的《凉宫春日的分裂》中，SOS团全体人员平安进级，我们的超监督凉宫春日续"1096的大冒险"之后将于春假其间拍摄"长门有希的逆袭Episode 00 预告片"；尽管凉宫心情愉快，但无意识水平不稳定，神人每晚大暴走；古泉也陷入了疲劳期；此外还有多名新角色即将登场，如此精彩的剧情怎么可以错过呢？

"KANON"主题木马病毒WINNY上大泛滥

美国Symantec的Security Response Team2月23号检测到了一种流传于P2P软件WINNY上的特洛伊木马病毒，名为Trojan.Pirames。该病毒一般伪装成一个屏幕保护程序，文件后缀名为：.zip.SCR。下载到该文件的用户一般会认为其是一个屏幕保护程序而运行，但随即便会弹出动画《KANON（雪之少女）》的动画画面，并配以文字，上写"金子先生（WINNY的开发者）已被判为有罪，你居然还在使用WINNY，这种人真是讨厌至极！"或者是在运行WINNY的时候会弹出一张图片，图片上秋子阿姨一边温柔的笑着一边说道："哎呀，你还在启动P2P啊，现在马上在0.5秒内关闭，否则我就杀死你。"这个木马病毒会删除掉C:Program Files目录下的所有文件，并将电脑的桌面文件、使用者的ID、IP上传到病毒开发者的FTP中。



通过这款以《KANON》为主题的木马病毒可以推测应该是某位ACG爱好者兼版权保护者所开发的，虽然是广泛流传在WINNY上，但主要针对的人群还是从WINNY上下载动画游戏等内容的用户。虽然Symantec已推出了专杀工具，但看到喜爱的角色说出"你最讨厌""我要杀了你"这种话，对OTAKU而言基本算得上是必杀了。

KEY社名作《CLANNAD》剧场版今夏上映



在去年3月23日举行的东京国际动画展上，著名galgame厂商KEY社宣布将会把旗下三大催泪弹之一《CLANNAD》（另外两部分别为《AIR》和《KANON》）制作成剧场版动画，并于07年夏播出。在经过长达一年的准备期之后，剧场版《CLANNAD》的官网已于3月8日正式开通，关于此次剧场版的众多信息也一并公开。担任剧场版监督的是凭借着剧场版《AIR》获得极高口碑的出崎统，负责脚本的是中村诚，担任人设的是门之园惠美老师，动画由东映制作。虽尚不清楚是否会延用PS2版的声优阵容，但以原始配音的华丽程度来看更换声优的可能性不大。

另，《CLANNAD》的公开决定纪念以及特报映像第一弹上映活动本月10号率先在秋叶原举行，官方组织了6位女孩COSPLAY成《CLANNAD》中女角色的形象，向过往的路人派发4000个宣传用的气球棒，此外连经过秋叶原的巴士车的车身上也贴有剧场版《CLANNAD》07年夏上映的消息，现场气氛异常火爆。FANS对此次剧场版都表示出了极高的期待度，相信《CLANNAD》有理由成为续《AIR》和《KANON》两部动画作品之后，KEY社另一经典力作。

日本杉并动画博物馆累计入场人数突破10万



日本东京都杉并区的文化设施——"杉并动画博物馆"3月4日宣布，自从该馆设立起至2007年3月4日为止，累计入场人数已突破10万人次，奠定了杉并动画博物馆在日本动漫旅游业中的非常地位，同时，杉并动画博物馆在3月4日还举行了开馆两周年的纪念活动。

杉并动画博物馆是作为日本动画产业中心地之一的杉并区以扩展日本动画在全世界的认知度为目的而于2005年3月5日开放的。由日本动画协会运营，综合性的介绍日本动画的历史和代表作品，是日本唯一的一家综合性专业动画博物馆。近几年随着日本动漫文化在全世界范围内的流行，杉并动画博物馆也成为了海外动漫爱好者的朝圣地之一，与三鹰市的三鹰之森吉卜力美术馆和秋叶原的东京动画中心共同构成了日本动漫旅游业的重要根据地。

《虫之歌》漫画动画双管齐下

岩井恭平大受欢迎的小说系列《虫之歌》已决定制作漫画版，作画为水清十朗先生，漫画版将从《少年ACE》五月号开始连载。同时，《虫之歌》的动画版企划也在进行中，负责动画版人设的是るろお，系列构成为吉田玲子，监督为酒井和男，配音阵容目前尚未公开。



《虫之歌》小说的本篇目前为止已经发售了8卷，此外还有四卷的短篇《虫之歌BUG》。故事中的"虫"是一种只附在拥有愿望的人身上，并给予"附虫者"不同特殊能力的"怪物"，但使用特殊能力的同时，它会吸食"附虫者"的愿望。如果"附虫者"的愿望被完全吸食，"附虫者"便会失去所有思考能力。《虫之歌》已由台湾角川书店出版发行了繁体中文版，岩井恭平老师的笔法张力十足，情节的把握也恰到好处，非常值得一读。

日本首届声优赏最终结果发表



"声优赏"是从声优业界的发展和人才培养目的出发而设立的专门奖项。它由日本声优赏实行委员会主办，角川书店、小学馆、东京动画中心等辅助，由广大动漫爱好者投票选出其最喜欢的男、女声优。

第一回声优赏于去年10月21日召开，截止到今年的3月结束。授赏仪式已于3月3日召开。此次声优赏分别设立了：主演男声优赏、主演女声优赏、角色赏·男声优、角色赏·女声优、新人赏·男声优、新人赏·女声优、唱歌赏、最佳个人赏、特别功劳赏、功劳赏和合作效果赏。最终获奖结果已经发表，主演男声优赏和主演女声优赏的获得者分别为福山润和朴璐美。

获奖名单如下：

主演男声优赏：福山润
主演女声优赏：朴璐美
角色赏·男声优：石田彰、宫田幸季
角色赏·女声优：小清水亚美、后藤邑子
新人赏·男声优：森田成一、柿原彻也
新人赏·女声优：平野绫、鹿野优以
唱歌赏：水树奈奈
最佳个人赏：浅野真澄
特别功劳赏：富山敬
功劳赏：大平透、池田昌子、小原乃梨子、向井真理子

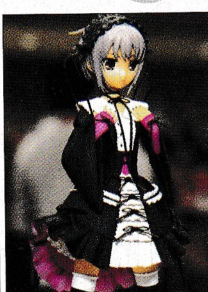
文编：雪风　美编：豆子



WONDER FESTIVAL

WONDER FESTIVAL，简称WF，是模型手办迷们一年两次的盛会。WF展由著名模型厂商海洋堂主办，每年夏季和冬季各举办一届，自1984年开始举办到现在也有二十多年了的历史了。每届WF展都会吸引大量的玩具厂商和个人参加，他们都将在展会上展出自己最新的产品和新型技术。在会场上不仅能看到将要发售的新品实体，还能购买到仅限于开展当天销售的会场限量版珍品模型。除此之外，各厂家也会发掘一些新进的造型师和制作人员进行收编和培养，所以说WF也是一个行业交流会。从1999年夏天开始，WONDER FESTIVAL就已经成了促进日本玩具业界发展的一个重要展会了。











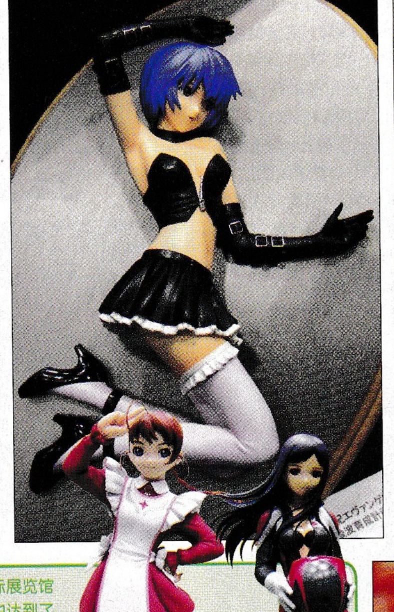












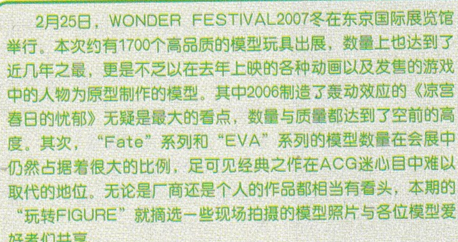








2月25日，WONDER FESTIVAL2007冬在东京国际展览馆举行。本次约有1700个高品质的模型玩具出展，数量上也达到了近几年之最，更是不乏以在去年上映的各种动画以及发售的游戏中的人物为原型制作的模型。其中2006制造了轰动效应的《凉宫春日的忧郁》无疑是最大的看点，数量与质量都达到了空前的高度。其次，“Fate”系列和“EVA”系列的模型数量在会展中仍然占据着很大的比例，足可见经典之作在ACG迷心目中难以取代的地位。无论是厂商还是个人的作品都相当有看头，本期的“玩转FIGURE”就摘选一些现场拍摄的模型照片与各位模型爱好者们共享。









在上期吉祥天为大家介绍广州的青宫漫展后，这次则会放出于3月2-4日在YACA漫展的会场COS照。

虽说还是在春节时期，但广州的天气已经回暖了不少，以至让很多身穿厚重的COS衣服的COSER们都热得身上长出痱子来。但COSER们也是很有专业精神的，每个人都热得不可开交了脸的笑容还是如此灿烂，虽然他们离开镜头后就会很没仪态地叫嚣"好热！"。

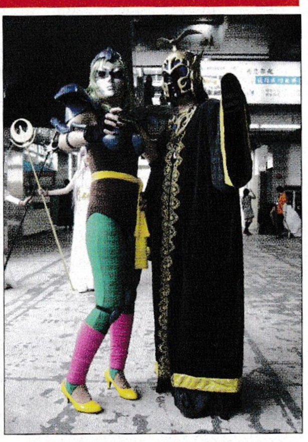
COSPLAY，其实真的很好玩。

金猪新春漫展COS ——第二弹 YACA场


▲有《战国BASARA》里美艳的浓姬，不过请无视后面那个不同时空的有川将臣。

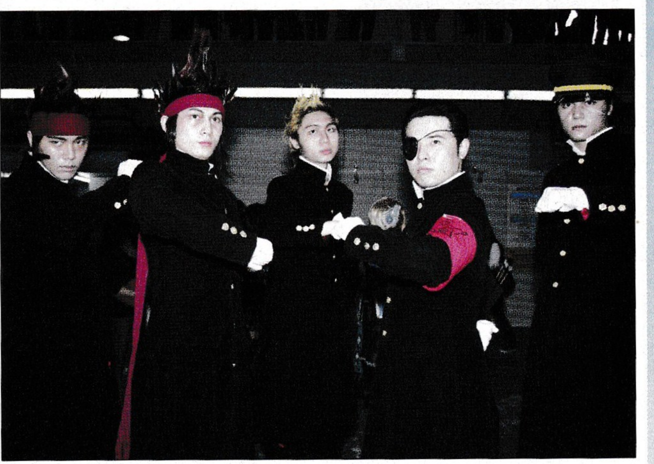

▲还有社团魔魔牙出品的《圣斗士星矢》中的北欧大神奥丁的代理人希露达女王。


▲当然不会少了希露达女王的妹妹芙蕾雅。


▲然后就是教皇和莎尔拉，他们身上的圣衣等其他配件都是"F.T.P.梦工厂"制作，超正点哦~


▲《月面兔兵器米娜》的米娜，但为什么不见了两根胡萝卜？


▲好萌的女孩子啊~（雪风狂叫）


▲一出场几乎就取得所有人欢呼的《应援团》，都是由清一色的男生去COS，超帅！

四月新番导读

文编：雪风　美编：豆子



4月的新番大月即将来临了，海量TV动画汹涌而至，各位ACG迷们是否已经作好开战前的准备了呢？战场上讲究的是“知己知彼百战不殆”，先了解清楚这些新番中有哪些是最适合自己欣赏的、提前做好准备制定时间表，才不会被突然袭来的众多新番动画打乱了手脚哦！本期雪风依照惯例为大家带来一篇四月新番导读，全部都是4月内最值得期待的作品，如果有各位感兴趣的作品就千万不要错过了哦！

《天元突破 红莲之眼》

以出品《新世纪福音战士》而闻名遐迩的动画公司GAINAX4月将推出一部新番TV动画作品《天元突破GURREN LAGANN》。正如大家所见，这是一部热血机器人动画，GAINAX的作品一贯都质量上等，想必这部新作也将成为07年动画界最大的亮点。故事讲述的是未来的地球，人类的生活完全移居到了地下，终日在地震与塌方的担惊受怕中度过了上百年的岁月。在一个名叫JIHA的小村庄中，有一名名叫simon的少年在挖掘的途中偶然发现了一台小型凿岩机。simon的哥哥kamina一直坚信着村子上面有“地面”的存在，并且希望带领格伦团突破阻挠去往陆地。接着，突然爆发的强烈地震使得村子的天井崩塌，从上面坠落了一架巨大机器人……

《精灵守护人》



《精灵守护人》改编自日本著名幻想小说家上桥菜穗子的系列小说《守护人·旅人》中的第一部，本作的监督由神山健治担任，角色设计师为麻生我等，动画总共26话。故事讲述的是在与人类所处世界平行的另一个世界那尤克中生存着水之精灵，它们每隔一百年会产一次卵，并将卵寄宿在人类的体内，被寄宿的人则被称为“精灵守护人”。新由勾皇国的第二皇子查克姆成为了新一代的“精灵守护人”而被他的父亲追杀。逃跑中，查克姆被一名手持短枪的女剑客巴鲁萨所救。在与巴鲁萨的一起旅行中，查克姆逐渐的成长……

《王牌投手－振臂高挥》

《王牌投手－振臂高挥》是樋口朝老师创作的一部热血棒球漫画，和传统的棒球漫画不同，这里没有“魔球”也没有哗众取宠的花哨招式，而是真真正正的热血棒球漫画，让读者们感受到作者对棒球的喜爱之心。故事讲述的是在国中时代由于靠关系当上主力投手的三桥一直倍受队友的欺负，也因此极度缺乏自信。为了远离过去的不愉快回忆，三桥特地跑去就读外县市的高中，没想到却又意外的被拉进棒球社。由于捕手阿部的慧眼，看出三桥其实拥有非凡的控球力，极力怂恿他在高中棒球社里挥展球技！可是在过去的阴影笼罩下，三桥总是无法给予正面答覆。

《钢铁神吉克》



《钢铁吉克》是永井豪老师原作的、在1975年10月5日至1976年8月29日其间于朝日电视台播出的46集机器人动画作品，故事中主人公再造人司马宙变成头部以后、利用磁力来组成钢铁吉克的身体，最终连接成一个整体机器人进行战斗。时隔了30年之后，《钢铁吉克》在川越淳监督的带领下以《钢铁神吉克》的全新面貌亮相！这次的舞台发生在人类与拥有邪恶诅咒能力的妃魅祸女王发生悲壮战斗后终于取得了胜利、过上了平静祥和的生活的50年后，巴尼圭幻神再度出现破坏世界。高校生草薙剑儿背负起了战斗的使命，成为了钢铁神吉克！

《旋风管家》

《旋风管家》原作是日本《周刊少年Sunday》杂志连载中的漫画，作者为畑健二郎。故事讲述的是原本是高中一年级生的绫崎飒却因为父母的懒惰而每天都要打工养家。圣诞节当晚，飒回到家时发现父母留给他一张一亿五千万日圆的借据后消失了。被黑道追杀被逼走投无路的飒企图绑架附近公园里的一位少女，但是少女却误解了他的意思。随即飒奋不顾身的救出了被其他的绑架犯绑架那名少女，而这位少女正是三千院财阀大小姐三千院凪。她雇用了自己的救命恩人当管家，并且偿还了他的债务。就这样飒成为‘负债管家’的日子开始了……





《蓝兰岛漂流记》

《蓝兰岛飘流记》原作是藤代健老师连载于漫画杂志《月刊少年ガンガン》上的一部大受欢迎的作品。从情节上看是一部类后宫向的故事：不擅于和女孩子相处的少年东方院行人，在跟父亲大吵了一架之后，一气之下离家出走。在搭船展开新生活的途中，却遇上了百年一次的暴风雨而漂流到一个怪异的小岛——蓝兰岛上。蓝兰岛是一个无人岛屿，130年前，一艘欧洲客船曾在此处遇难，部分获救的船员登陆到小岛上过起了自给自足的生活。然而12年前的一场意外导致于岛上仅剩下了女性，个性长相都截然不同的美少女们与岛上唯一的男孩，他们之间会发生什么有趣的事呢？



《濑户的新娘》

连载于漫画杂志《ガンガンWING》上的木村太彦老师的爆笑漫画《濑户的新娘》动画版也将于4月播出，故事讲述的是一个名叫满潮永澄普通高中生某日来到祖母居住地所在的濑户内海游玩，不小心跌落到了海中。快要被淹死了的永澄被一位美丽的人鱼少女濑户灿救起，灿借此机会向永澄求婚，但遭到灿的父亲豪三郎的极力反对，原来豪三郎是人鱼族的黑社会集团濑户内鱼类连合“濑户组”的老大！永澄因为得知了人鱼族存在的秘密而遭到黑社会的追杀！不过在灿的母亲莲以及濑户组干部政的理解下，永澄终于平安无事的回到了家中。灿却追随着永澄来到他就读的矶野第三中学校，充满暴力风情的青春爱情喜剧就此拉开帷幕。





《罗密欧与朱丽叶》

《罗密欧与朱丽叶》是GONZO公司改编名作第二弹。当然GONZO在改编名著的时候原本就没抱着制作“世界名著剧场”此类单纯的目的，所以此次《罗密欧与朱丽叶》自然也是天马行空的篡改了一番，令人不得不对GONZO天马行空的联想能力刮目相看。故事的舞台是空中浮游城市新·维罗纳，这里原本在凯普莱特家族的统治下，受到神秘力量的庇护。但14年前，蒙太古家族的反叛导致这份平和消失殆尽。由于暴君的苛政，贫富差距非常明显。树木枯萎、大地干涸、空气也被深深的迷雾包裹住。而这份悲惨的爱情物语就是在凯普莱特家族唯一的幸存者少女朱莉叶和蒙太古家族的继承人罗密欧之间展开的……

《大剑CLAYMORE》

连载于集英社旗下漫画杂志《月刊少年跳跃》上八木教广老师的超人气漫画作品《Claymore》的动画版即将开播，故事发生在妖魔暗藏的人类世界，妖魔化成人形以啃食人类为生，人类对妖魔束手无策，惟有求助于斩杀妖魔的职业组织——大剑。大剑们是身体里混有妖魔之血的半人半妖，她们年轻美貌且拥有银色眼眸。由于大剑本身就是混血，所以即是妖怪的死对头但同时也不为人类所信任。而她们的宿命也很讽刺，随着不断的战斗她们的身体也会逐渐向妖怪转变，到最后只有两条路可走：要么在变成妖怪之前让同伴杀死自己；要么就让自己的妖力完全觉醒，成为最强大的怪物“觉醒者”而与昔日的同伴为敌……

《猎人》

曾经创作过《NOIR》和《Madlax》两部美少女枪手类动画作品的真下耕一监督终于迎来了他的美少女枪手三部曲完结篇《猎人》！既然是美少女枪手三部曲完结篇，不出意外的，这部作品仍然是真下耕一和梶浦由记两个人合力创作，人设是曾经负责过《NOIR》人设的菊池洋子，负责动画制作的依旧是制作了《NOIR》和《Madlax》的BEE TRAIN公司。

故事的主角仍然是两位美少女，一位名叫爱丽丝，背负了杀人嫌疑被高价悬赏的逃犯；另一位名叫纳蒂，是负责赏金工作的少女。两人偶然相遇，“如果被察觉自己与杀人嫌疑犯有交流的话自己也会成为上到猎人的目标”——纳蒂陷入了颇为尴尬的窘境；而爱丽丝为了查明过去的真相主动担当起了纳蒂的向导。



《Darker than BLACK－黑之契约者－》

BONES的最新原创TV动画《Darker than BLACK－黑之契约者》将于2007年4月重磅登场。动画剧情围绕着超能力和间谍活动展开，故事的舞台定于喧嚣繁华的都市——东京。某日东京突然出现了异现象——不能解析的领域“地狱门”。在那里，有着人们从未遇见过并持有着超能力的来访者。人们称这些来访者为“契约者”，他们有的失去心智，有时甚至会残酷地杀害人类，“契约者”来到东京到底意欲何为……？这部作品集合了冈村天斋、岩原裕二和菅野洋子这些在动画业界内响当当的大牌，作品的质量自然是不在话下，绝对值得期待！



《怪物王女》

《怪物王女》原作是连载于讲谈社旗下的少年漫画杂志《月刊少年シリウス》上的人气漫画作品，作者为光永康则。故事因一起交通事故而起，主人公日和见日郎因被避闪儿童的汽车撞上死于非命。而汽车要避让的那位“儿童”则恰巧是怪物之国王女的小女仆，与其说是小女仆不如说是强悍的人造人来得贴切些。死得有点冤的主人公在停尸间正准备长眠于世时，怪物王女却让其饮下自己的血再复生，从此日和见日郎变为王女的血之战士。怪物王女是统治着怪物一族的王族成员之一。但与所有王室一样，兄弟姐妹之间经常为争夺王位进行着杀戮、派系斗争。被卷入王室斗争的日和见日郎将如何面对自己突然改变的命运……？







《钢铁三国志》

日本制作过很多中国三国题材的作品，从正统到恶搞无奇不有。而4月将会播出的这部《钢铁三国志》其实也是借着“三国”之名YY的空想故事，华丽得掉渣的声优阵容更为它扣上了“耽美三国志”的“美名”。在另一个时空下的幻想古代中国，群雄逐鹿、战火纷飞。有一个被成为“深红的武士”的义贼在孤独的战斗着，他的名字叫做陆逊伯言。陆家代代相传并保护着的“玉玺”被盗，而“玉玺”所拥有的可以至霸世界的绝对力量是所有掌权者都想要得到的东西，担负着保护“玉玺”使命的陆逊在这个乱世中又将做出怎样的抉择？他的举动又将会使历史偏向哪条轨迹？



《光明之泪×风》

SEGA旗下人气颇旺的RPG游戏《光明之泪》的TV动画版将于4月4日开播，动画版的内容是发生在游戏版结束之后的事情，所以标题也发生了少量的改变，增加了后缀名为《光明之泪×风》，由于官方还尚未公布动画版的故事简介，所以我们只能根据这个名字推测此次的故事大概是发生在《光明之泪》与《光明之风》两代作品之间的事情。动画监督为渡边ひろし，此人曾监督过《魔术师奥芬》、《逮捕令》、《植木的法则》等作品，还曾担任过《地狱少女》的原案。配音阵容并没有发生该变，仍与游戏版相同，主题曲也依旧是保志总一朗演唱的《光明之泪》。但动画版的人设不再是TONY大师，更换成了江森真理子和番由纪子。

文编：吉祥天 美编：豆子

文 水果君



敬鬼神而远之

即使我们中的大多数人都是执着的马克思主义，坚定的无神论者，但是却也从小就常被老人告诫“不该看的东西不要看，小心被勾魂”，魑魅魍魉，百鬼夜行，到底该说人类的想象力无穷无尽，还是这个世界包罗万象。不过既然存在即合理，因此D伯爵的“以为看不见的东西这个世界就不存在，人类真是浅薄。”才不会被轻易理解为一句玩笑。

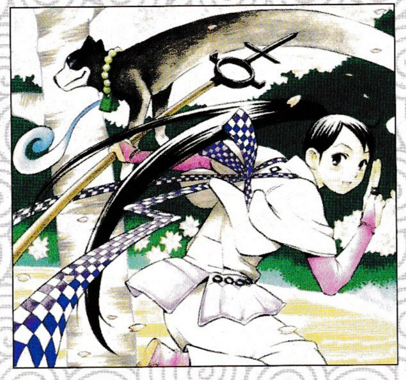
然而需要再次强调的是，我们都是四肢发达的正常人。不是天赋异秉，不是三头六臂，不是神选中为了拯救这个世界的使者，所以没有超能力。换言之，那些灵异片中最平凡的NPC才是你我最常面对的惨淡真实，因此没有金刚钻就不要揽什么瓷器活儿。但俗话说好奇心杀死猫，人类对于那些未知的不能触摸的领域总是有着强烈的热情与探索欲，于是有了六道轮回，有了天堂地狱，那些传闻越说越神，越说越真，艺术作品来源于生活却又高于生活，然而到了最后实在有些难以分得清楚哪些是完全的杜撰哪些又是艺术加工，即使抱着敬鬼神而远之的态度，但是对于那些超乎自然科学能够解释的领域和与之接触的人，我们惟有擦肩而过时选择驻足侧目。

那些与鬼神为邻之人

这类人明显是得了便宜又卖乖的类型，以饭岛律为例，看得见妖魔鬼怪，即使没有任何除魔的能力其实也没什么，青岚虽然算不上是随叫随到——毕竟不是自己的式神不可能做到服务百分百——但是在关键时刻为律以命相搏却不是盖的，本来与鬼神为邻的人就不可能没有一点危险可言，但凭着主要角色特有的优惠待遇肯定到最后是有惊无险。

说来说去这群人的属性还是因为令人羡慕的灵力。灵能力是鬼神作品中最为常见的超能力，通灵除魔都用得着，因为每部相关作品中都势必会有这么一些或者一坨人，以致很容易让人造成“日本遍地灵能感的普通市民，一砸能砸出一个银座”之类的错觉。“樱花树下埋有尸体”的言论无疑在给日本的国花蒙上一层不祥之美的同时又为其笼罩了一份神秘，但会拿这句话开玩笑的不光只有樱冢护，《感应少年EIJE》中明日真映儿被樱花树下的尸体所诅咒，背部出现骇人的手影之后迷失心志的故事在特定气氛下也能看得人心头一紧。太平天国时期洪秀全为服得众人不止玩过一次上帝降世的把戏，当时还不少人为他“上帝之子”之名而笃信不已，但那些冒充具有灵力的超能力者的招数应该属于上田次郎X山田奈绪子需要解决的范畴，不在我们这篇评论的讨论范围中。





被死人附身或者被什么咒语诅咒之类的也是惯用套路，像明日真被赤树附身阻止其杀人行为倒是好事，但多数被附身之后做的一些当事人想不起来的事情解决起来其实蛮麻烦，幽助附了桑原的身去见女朋友固然很high，但是事情结局后桑原跟个傻瓜一样站在广场上拥着哭泣的少女承受着众人火辣辣的审视视线不可谓不尴尬，当然这只是无关紧要的小问题。而像被恶灵附身之后又打又杀却明显不像前者们那样幸福了，即使在陈堂作供时义正词严，抱歉我们的社会法律与审讯技术还未健全与高明到可以判鬼神之罪。

当然，无论是饭岛律还是映儿或者其他的什么灵能者，除了“能看到一些奇奇怪怪的东西”外大多还是平凡少年，为恋爱发愁为考试焦躁。而那些灵能感程度只有“这里的感觉很不好（但说不出为什么不好）”“这里有某样东西（却不知道具体是什么东西）”以及只能在少女漫画里判断对方斗气之类的能力……在这个只要有一点超能力就会跟滚雪球一般越滚越大的动漫世界里，施主请您自求多福吧。

好吧，其实我小时候最大的愿望是能够像桑原和真一样拥有强感灵力（不用拥有他那张抱歉的脸，谢谢）。



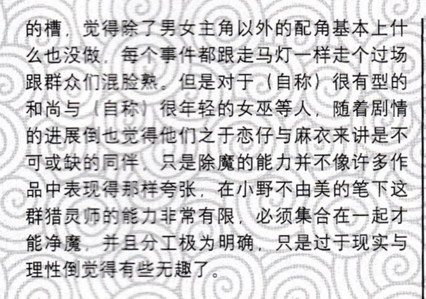
那些与鬼神为伍之人

这个话题才是我们最为熟悉的，有些时候实在很想搞清楚鬼神活动中的人类特种职业的具体分工，像死神这类玩意我们不用想就能至少说出好几个，而猎灵师，通灵师，除魔师，阴阳师，女巫，神父等等的职业更是举不胜举，在宗教问题上没有主次，世界也不会因为有了佛、上帝与玉皇大帝变得拥挤，固然不同的世界观将我们熟悉的世界分割成几何图形使之成为平行世界，时空不会错位，但是思想会。因此对于身为读者的我们很难不在“你认识的阴阳师”的问题面前第一时间回答“安倍晴明，皇昴流与林兴徐”。

CLAMP在《东京巴比伦》中只玩到了阴阳术显然是不过瘾的，于是那部遭安全过渡到新纪年的动漫迷极度诟病的《X》中几乎囊括了日本所有的密教：高野山，伊势神宫，三峰神社，再加上从TB时期就因爱怨纠葛而此恨绵绵的阴阳师皇一门，抛开这作品本身的种种缺陷而言，连载开始的各种密教交汇的场面确实蛮吸引人，不过长江后浪推前浪，《X》的传说被凝固在了静止的无限制休刊中，而这边厢小野不由美以另外一种方式让我们想起了各种密教杂烩的感动，虽然我个人一直吐《Ghost Hunt》







的槽，觉得除了男女主角以外的配角基本上什么也没做，每个事件都跟走马灯一样走个过场跟群众们混脸熟。但是对于（自称）很有型的和尚与（自称）很年轻的女巫等人，随着剧情的进展倒也觉得他们之于恋仔与麻衣来讲是不可或缺的同伴，只是除魔的能力并不像许多作品中表现得那样夸张，在小野不由美的笔下这群猎灵师的能力非常有限，必须集合在一起才能净魔，并且分工极为明确，只是过于现实与理性倒觉得有些无趣了。

药师寺凉子在这个种群里倒是算个异类（她在地球人里也算个异类吧？），本身并没有特别的超能力，只是比一般人更会吸引些奇妙事件，不过这点可以归类为警探特有的嗅觉而非扫帚星的宿命使然，那么到底是"连吸血鬼见到也会退避三舍"的驱魔娘娘身份可怕些，还是性格像地球终极核武器并且不定时爆炸一般恐怖些？这点恐怕连田中自己也未必说得清楚就是了。

虽然说这些人种通常会让我们羡慕非常，用式神追姑娘显然比像跟踪狂一样尾随寻找搭讪机会拉风得多，但是俗话说不要只见得着贼吃肉见不到贼挨打，人有多高的能力就要相应地承担多大的责任，等价交换也是法则一板，饭岛蜗牛比他外孙能力强得太多，但是早早寿终正寝，同样地，像《地狱少女》里用死后下地狱作为条件来交换咒杀人的能力则叫人实在心寒，至于像昴流的遭遇已经跟工作范畴挂不上钩了，可以忽略不计。

06～07年度看实热闹，满场的吃苹果的死神，拿斩魄刀的死神与穿和服的死神，幽灵，



鬼神与僵尸横冲直撞，各种超能力在我们头顶纵横交错，很担心这些人一个不留意玩起了穿越，一护就读东京魔人学院，地狱萝莉跑到涉谷事务所当茶水小妹的情景也未必不会在未来的同人里看到，他们的世界热热闹闹，而颇有些抱着隔岸观火心态的我们，不如还是就地扬手对他们道一声："你好。"

那些化身为鬼神之人

都说心生成恨，心恨成魔，伊藤润二的恐怖故事里不乏这样的存在，而在《东京巴比伦》的最后一个故事里婴儿的怨念差点摧毁一座楼，《Ghost Hunt》中的怨念与诅咒更是数不胜数。06年初播放的《怪～ayakashi》中有因为被丈夫背叛并毒杀而变成鬼来报复仇人的贤惠妻子，有最后双双徇情的人鬼殊途，有重情重义的猫儿报恩，整体氛围就如ED那首《春のかたみ》娓娓悠长。在鬼怪故事中除了那些故意作乱的恶灵，许多鬼怪都是有情有义，他们用永恒的时间只为履行一个与人类的承诺，他们倾尽所有去保护心爱的人，他们比人类善良，比人类知恩图报，并且不像人类那般容易遗忘，换言之，他们比人类更像"人"。而与大多数鬼神作品不尽相同的，是《百鬼夜行抄》中流露出的一种淡淡的希望与鬼神和平共存的态度，在今市子看来，这些世界无奇不有，看得见的看不见的渺小的人类都该心怀崇敬避让前行，不去招惹却不能完全无视，能体察彼此的呼吸彼此守护才是我们最该承认的生活态度。因此娓娓道来的巷说物语中，有因捉迷藏丧命的和服姑娘，做了六十年的孤魂野鬼只为自己的妹妹把自己找回家，在雪地中守护自己的并不是什么夭折的孩子而是小时候的父亲，今市子的鬼怪故事总是温暖得叫人想哭。

他们究竟从哪里来要到哪里去，人类自杀是怎样一种不能自赎的重罪，死前有执念的人死后会成为孤魂野鬼，鬼怪故事向来被人类编造得有鼻有眼，让人不可不信。而这些闪着人性光芒的鬼怪创造，到底是人类对于未知能力的敬畏，还是来自人性本身的隐患考虑？其实两者都有。想要被拯救，想要寄托一些情感，那些在现实社会里的不公平、怨恨与善恶之报，当人类不能用自己的手尽数解决的时候，往往会把注意力转向其他的领域发泄。只是阿波罗登月证明了月球上没有生命，从此吴刚嫦娥与玉兔的传说一去不复；驱逐冥王星的行为在九大行星的历史上为过去硬生生划上了一笔休止符。上帝说，信我者得永生，然而救赎之路上朝圣者终究形影相吊。其实科技越发达，人类就越寂寞，钢筋水泥，城市森林，那些凝固的乐章中鲜有跳跃的音符。但精神总是难以禁锢——神话也好，怪谈也罢，正如有光必有影，有天使就会有恶魔一样，因此我们所处的这个世界才会远比我们想象得更加喧嚣，因为只有它们才知道，身为人类的我们最怕孤独。

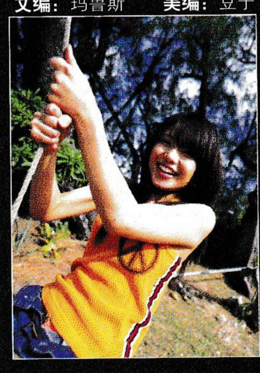





文编：玛鲁斯　美编：豆子



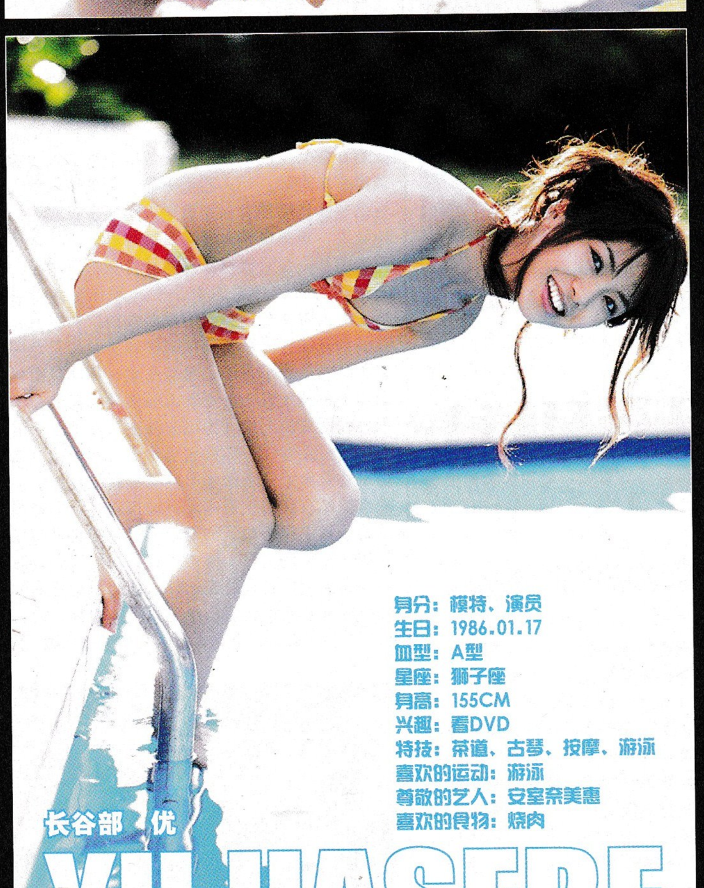






长谷部　优




身分：模特、演员
生日：1986.01.17
血型：A型
星座：狮子座
身高：155CM
兴趣：看DVD
特技：茶道、古琴、按摩、游泳
喜欢的运动：游泳
尊敬的艺人：安室奈美惠
喜欢的食物：烧肉
长谷部　优
YU HASEBE


I ♥ YU













烈舞阿婆

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

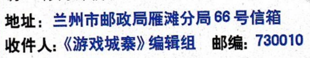
LeveL25,《游戏城寨》终于步入了它的第二年，老太婆我不禁眼泪哗哗的（白夜乱入：哎呀，阿婆，这是高兴的事啊，哭什么啊，一把年纪了，真是……啊！松手，我错了，啊！……）。OK，解决掉那个坏小子了，咱们继续聊。

目前上期提到的LU网站两周年和《游戏城寨》创刊一周年的有奖征文活动已经在一片喜庆的气氛中开始了(汗)，无论您是刚刚认识我们不久的新朋友，还是与我们一起见证了levelup.cn以及《游戏城寨》诞生与成长的老朋友，都欢迎您参与进来（^—^）。

另外，新的一年必然要有所改变，读者朋友们最先看到的将是《游戏城寨》从下期开始开本加大，书拿在手里也会更上档次哦！而且，还有更多的新惊喜将会陆续送给大家，敬请期待吧！

本期读者调查

(1)本期杂志您最满意的栏目是？
(2)本期杂志您最不满意的栏目是？为什么？
(3)您对本期的特稿有何评价？
(4)您对本期将《掌机研究室》升级为综合的《城寨研究室》专题有何评价？
(5)您对本期音乐台的"影山浩宣专访"有何评价？



地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

奖品

来信中将会抽出一位幸运读者获得苹果的iPod shuffle MP3一台，十位幸运读者获得levelup主题扑克一副。

level23 读者来信获奖名单



一等奖 iPod shuffle MP3 一台

章辉　南京

二等奖 levelup主题扑克 一副

姓名	省市	姓名	省市
王嘉	江苏	刘丽明	长沙
黄晟	惠州	付海	北京
刘载宏	湖北	彭博	石家庄
张英杰	烟台	闫东亮	广西
刘智	山西	王学东	湖北

读者自留地

2B读者意见选登

本期杂志读者最满意的栏目

《特稿》、《Web Show》、《掌机研究室》

本期杂志读者最不满意的栏目

《Cosplay秀》、《全民大图鉴》

您对本期的特稿有何评价？

惠州 黄晟：讲述小编们自己的故事，还可以。

石家庄 杨硕：本期特稿相当不错，使我们更深入的了解到了各位小编2006年是如何度过的。其实我们对小编们的生活还是很感兴趣的，希望以后多一些这样的内容让我们了解到小编们是如何游戏如何生活的。

广西 范敏：小编们在楼顶拍的集体背影照很诡异啊，说真的我们更想看到小编们的正面照，哪怕只有一张小幅的也好。

浙江 任召挺：很久没有看到编辑们的个性文章了，表现了各位对不同事物的不同看法，各位的爱好、性格读者们也有所了解了，大家就像一家人了，不像幕后工作者了！

广东 袁海航：本期特稿看后我了解到了小编们在过去2006年中的酸甜苦辣，人生啊……

阿婆：在任同学刚刚说完很久没有看到小编们写的文章之后，我们的编辑就立刻自己写了这篇东西，根据读者朋友的反馈意见来看受到了一致好评，编辑们也非常高兴可以和读者朋友通过文字交流自己的2006年。广东的袁同学，你最后那句"人生啊……"可是我们这里Hikaru老大的名言，我们其他人说是要收版权费的！

您对本期的《美优馆》以专题的形式呈现有何评价？

合肥 肖山：本期的专题相比之前有了很大进步，不要总搞一些个人专集，多选一点主题，眼睛妹妹很漂亮，希望做一期"制服诱惑"，呵呵。

北京 李洋：不错，不错！下次办女仆装专题吧！

上海 林竞：激萌！专题帮助此次《美优馆》脱离了我心目中最讨厌栏目，这样的专题估计更能被大多数人接受。

湖北 于波：专题好！专题妙！看惯了穿泳衣的那些女人再一看本期的眼睛萌娘感觉真是不错啊！下回办个"可爱loli"专题吧！

阿婆：专题的形式看来很受读者的欢迎，同时阿婆从读者们不约而同提出来的建议也可以看出来，我们的读者朋友们也很邪恶啊……

您对本期的手绘封面有何评价？

上海 王光：封面给人一种很喜庆的感觉，很符合过年的气氛，我一眼就从书堆中把《levelup游戏城寨》挑出来了！

广西 吴鸿：手绘封面是我期待已久的啊，很有levelup自己的特色和风格，不错！

保定 田鹏：远远一看还以为是画的小编大集合，仔细一看原来是游戏人物大集合，不过也不错啦，有种过年的气氛包涵在里面。

上海 薛春：最搞笑是右上角还贴个福字！

阿婆：自从上期的手绘封面获得了读者好评之后，这期（level23）的封面我们特意找出了几个在2006年最风光的游戏人物并找到上次绘制22期封面的"神之炼金术士"同学特别绘制了这个"2006游戏风光人物大集合"的封面并整体加以红色来制造喜庆的气氛。以后我们也会不定期推出这种个性手绘封面的，敬请期待喽！

最强的理由

《休闲吧》栏目自推出以来一直很受迎，可近两期陆续收来的读者来信中却有相当数量将其评为最不受欢迎栏目，而理由竟惊人的相同："我最不喜欢《休闲吧》，因为女朋友最喜欢《休闲吧》，然后缠着我买给她那些里面介绍的听都没听说过的东西。"

阿婆看后无语……

最让人哭笑不得的读者

柳州 陈嘉：最近老师布置了一篇作文《他／她是这样的人》，搞的我手足无措，就在我绞尽脑汁想不到办法时，突然灵感迸发，想到了《城寨小百科》上有一篇写蛇发女妖美杜莎的文章，于是翻出来经过我的修改浓缩就上交了。不过交上去后我突然感觉到后怕，万一老师也是《游戏城寨》的读者，那我就惨了……

幻梦涂鸦坊

近期涂鸦坊里突然刮起了一股"《战国BASARA》旋风"，随处可见游戏中的人物涂鸦挂在涂鸦房的墙壁上，其中尤属辰懿、DMC同学最为积极，OK，本期涂鸦坊阿婆就选出几幅优秀作品办个小小的"《战国BASARA》涂鸦赏"吧！

涂鸦板地址：http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp



issac


辰懿



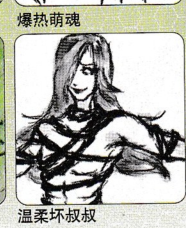
爆热萌魂


辰懿

DMC



辰懿


温柔坏叔叔



本期宝贝 梦见莲 kamijo

身高：158cm　体重：45kg　血型：O　星座：水瓶
籍贯：陕西　毕业院校：北京大学
爱好：看动漫，玩cosplay，电子游戏，跳舞，睡觉 = =
最喜爱的颜色：黑、白、蓝、粉
喜欢的漫画：清水玲子的漫画，
喜欢的电影：《关于莉莉周的一切》
喜欢的PS2游戏：《大神》、《太鼓达人》、《真三国无双》系列
E-mail：kamijo@163.com
个人站点：http://mengjianlian.huming.com

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开 http://www.levelup.cn/contactus.asp，选择"事务申请"，在文本框的第一行写明"参与／推荐游戏宝贝"字样即可）。

特约摄影师：小翠猫

招聘 编辑

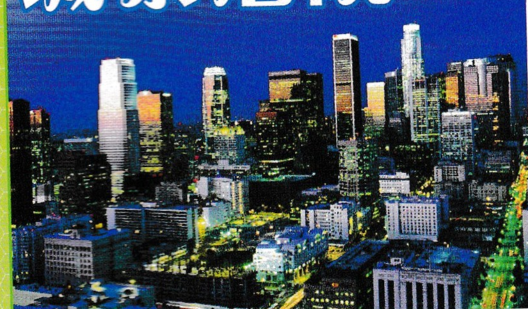
要求：

1. 了解和热爱电子游戏行业。
2. 勇于独立钻研，善于集体合作，有快速接受新知识的能力。
3. 英语专业水平，笔译能力非常优秀；日语2级或同等水平。
4. 有TV Game网站和媒体经验者优先考虑。

有意者请将简历和翻译文章（英语／日语各附1篇）发送至：levelupzhaopin@163.com

邮件主题请以"应聘LU编辑"开头，不包括引号部分。如果您的简历达到要求，工作内容和待遇我们会和您电话确认。

城寨后院



帐单

编辑部月月有故事，临近本期截稿，白夜一个人站在24楼窗户前正在为"城寨后院"栏目寻找可书之事。"想跳下去么？"乱舞过来拍了拍白夜的肩膀。"明天再没找到可写的题材你就来看升仙！都怪这半月《怪物猎人P2》打的太狠，忽略了生活啊……"说罢，白夜从兜里掏出来一盒已经被压扁了的香烟，拿起PSP，又到楼道里蹲着去了。

事情的解决还是靠Hikaru大人。隔天临近下班之时，主编大人满面堆欢的走进了编辑部，将一个信封放在了站长Hikaru的桌子上，随后哼着小曲回主编室了。片刻之后，Hikaru对着电脑屏幕开始笑起来，吓了坐在旁边的白夜一跳。过了一会儿，编辑部内部QQ群里H大发话了："跟大家相处这几年……感谢大家的照顾，我今晚跳楼。"正当众编满头雾水之时，QQ对话框里又多出了一张截图。白夜仔细一看，是一张帐单，还款预定日期已没有几天了，而看到还款金额时，白夜明白了H大为什么会产生昨天他站在窗前的想法，那数字已接近最大四位数。

H大拍桌而起，"完了！我完了！"其气势让人联想起了数年前韩磊在CCTV大吼《向天再借五百年》时那份颈部肌肉颤动的激情，白夜想H大此时一定想向天再借五百万。站长陷入如此困境，其他编辑焉能坐视不管？玛鲁斯把自己珍藏好东西的硬盘拿了过来，"想要什么随便拷吧，唉……"；"H大，你的显示器留给我吧！"雪风MM兴奋的叫到。此时正好两层楼上的子云MM来找H大，进门后不明白怎么回事的子云看见H大桌子上有块巧克力，拿起来刚要"甜蜜"一番，却不想被H大一把抢过紧接一个后仰跳投，巧克力不偏不倚的落入了垃圾筒。子云见状冲向了垃圾筒，"不要去拣，走，跟我去吃好的！"H大拉起子云满怀"风萧萧兮易水寒，壮士一去不复还"的豪情要夺门而去。

"久豆妈得！"白夜喊住了此一去不知能不能回来的H大，"这……我能写到城寨后院里么？"

"你随便写吧！反正明天我就不存在了！"说罢H大忧伤的抬起头45度仰望天空……

片刻后他的名言响彻在编辑部所在的24层楼道中，"人生啊！"

注意，这次用的是叹号。





01 无双的开场白
02 叹息之森（《寒蝉鸣泣之时祭》Opening）
03 鬼神童子 ZENKI（影山浩宣特辑）
04 Blue Dream（影山浩宣特辑）
05 梦光年（影山浩宣特辑）
06 HEATS（影山浩宣特辑）
07 We Gotta Power（影山浩宣特辑）
08 STORM（影山浩宣特辑）
09 Cry for the Earth（影山浩宣特辑）
10 Good Times Have Done Me Wrong（欧美流行推荐）
11 祈祷之种（日韩流行推荐）
12 Give a reason（网友推荐）
13 谢谢（网友推荐）
14 声优作品赏析（川澄绫子）
15 如此之近（《交响情人梦》Ending）



影山ヒロノブ，可以说是现在日本动画歌曲界顶梁柱式的歌手，他的唱腔相对老一辈的歌手更具有轻摇滚的风格，独特的鼻音更是他的招牌。也是史上最强的动画歌曲组合 JAM Project 的主要成员（在音乐台22、23期有详细介绍），很多中国歌迷们都是通过《龙珠》、《圣斗士》、《鬼神童子》、《超级机器人大战》等经典动画和游戏作品认识他的，他在日本动画歌曲界极富感召的个人魅力，以及对动画歌曲与听众的使命感都让同行和歌迷们钦佩不已。虽然这次凭借亚科音乐餐厅我们终于知道了他的“官方”译名是影山浩宣，可我们还是更愿意叫他一声：大哥。

前篇 与大哥面对面



影山浩宣　北谷洋　玛鲁斯

能够与影山面对面地交谈，这可能是玛鲁斯在2007年最幸福的一件事了，在这里要感谢主办方上海亚科音乐餐厅能提供这样一个机会。

大哥与演唱会的特邀嘉宾北谷洋（きただにひろし，JAM Project的另一位成员）在3月9日的下午抵达了上海，虽然第二天就要对他们进行采访了，可小玛还是抑制不住激动的心情，10号上午我们如约来到亚科音乐餐厅，刚走到门口就听见了里面传出来的吉他声，这不是《约束之地》么！大哥他们正在进行排练，工作人员让我们先站到舞台旁边等候，在排练过程中大哥的脸上始终保持着微笑，一副享受在音乐其中的样子……在结束排练后，我们便坐到一起，开始了这宝贵的访问时间。

非常欢迎两位来到中国，请对中国的歌迷们说几句话好吗？

上海的各位歌迷们，初次见面！我是影山ヒロノブ。

大家好，我是きただにひろし（北谷洋）

二人抬手摆POSE：上海的敏纳桑，你们好，请多关照！谢谢（说的是中文）！

大哥和北谷桑分别喜欢哪一个歌手？

（想了半天）：哎……到底是喜欢谁呢？

谁呢？

可能……北谷可能还是喜欢女歌手吧，偶像派那一种哦。

是是。（二人笑）

大概是可爱型的吧。（二人大笑）

（还在想）：那我到底是喜欢哪一个歌手呢？

是啊，谁呢？

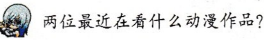
SMAP？（二人大笑）

其实刚才是在开玩笑，我们比较喜欢欧美系的音乐，这也对我们的创作有一定影响，最近比较喜欢秋山雅史的歌，除了那种令人愉快的曲调之外，我们更喜欢在音乐之中传递信息，强烈地向人表达一个理念的音乐，能够给人以勇气。

两位都演唱过很多ACG歌曲，请问在你们唱过的动漫歌曲中，你们最喜欢的是哪一首？在这些动漫作品中，你们最喜欢哪一个动漫作品，哪一个角色？

要说起来我自己最喜欢的还是为《圣斗士》和《龙珠》所演唱的歌曲了，我是靠着这两部作品成长起来的，非要选择其中一个的话我会选《龙珠》，当然最喜欢的也是孙悟空了，每次在演唱《CHA-LA HEAD-CHA-LA》时我都会觉得自己就是他一样。

在我演唱的动漫歌曲中，最喜欢的当然是《海贼王》的主题曲《We are!》了，这也是我的第一首成名代表作了。最喜欢的角色是《海贼王》里的shanks（香克斯），刚好他的这首也是我写的，所以每每在演唱时也会代入到角色身上呢！


两位最近在看什么动漫作品？

最近嘛……空闲时间在看漫画，《死亡笔记》。

这几天我有向大哥借《龙珠》的DVD看，十张一套的精装版哦（一边说一边比划DVD的高度），这几天正看到与沙鲁决斗的部分，很不错呢！

这么说起来……请把租借DVD的费用给我。（大笑）

那么在机器人动画里，大哥最喜欢哪一个机器人？

很多都很喜欢呢……这可为难了。

究竟喜欢哪一个呢？

JAM Project也演唱过不少机器人动画的歌曲，不过说到最喜欢的还是《盖塔 机器人》吧（笑）^^

我们都知道您在2000年发起组建JAM Project时曾经提出“通过真正的动画歌曲，赋予肩负着未来使命的孩子们以梦想”的口号，请问当时为什么会要提出这样一种精神？

当时日本动画音乐的状况是歌手为了配合动画作而进行相互宣传的一个手段而已，但是没有多少歌曲是专门为动画作品创作的，所以水木一郎前辈就提出组建JAM Project，来为动画创作真正属于它的歌曲。而JAM Project的歌曲大多是面向男孩子的，比如说大家熟悉的超级机器人系列，都是比较热血、给人以勇气战胜困难的信念的歌曲。这也是我们创作时一直灌输的一个理念。

请问之前已经有奥井雅美小姐来过上海开自己的专场演唱会，而这次又有北谷先生作为嘉宾出席，那么JAM Project是否有计划集体来中国开演唱会呢？

这个还是要看主办方的安排了，不过我们非常喜欢来为中国的歌迷们演唱，有机会的话我们会来第二次、第三次甚至更多。JAM Project现在在世界各地都有开演唱会，包括巴西等等。

之前奥井雅美小姐开演唱会后回去时，有否对您描述当时中国歌迷的情况？是怎么样描述的？

我们互相之间都是很非常好的朋友，平时聚会喝酒聊天时她都经常提到过在中国演出时的情景，她总是说中国的歌迷们给她留下了很好的印象，都非常的热情。在我们这次来之前也还提醒了我们各种各样中国的礼节等等。


你们还是会以摇滚的曲风一直走下去吗？



一直以来我都是在通过摇滚的风格，去制作健康的音乐，今后我也会努力做到各种曲风的尝试的。

请问您对中国的哪种音乐风格感兴趣？

最近经常能看到“女子十二乐坊”的演出，对那里面的二胡和其它中国民乐器有很深的印象（说着和北谷两人做拉二胡状OTL），在我们的创作当中，也融入了这些音色作品音源。

请问影山先生，在您两年前推出的个人专辑《COLD RAIN》中，您最喜欢的是哪首歌？

我最喜欢的还是《COLD RAIN》和《CRY FOR THE EARTH》，这两首都是表达了我希望世界有一天能够没有战争的愿望，因此都非常喜欢。

我个人也非常喜欢《CRY FOR THE EARTH》呢。

哈哈（笑）。

请问您16岁出道时在组建的乐队LAZY中，为什么会取一个叫“MICHELL”的艺名？

这个嘛……（大笑）为什么会起一个这么可爱的名字呢？当时我们的制作人非常喜欢欧美的音乐，因此就为我们乐队的成员们分别用欧美小女生常用的名字来命名 Michell、Suzy、Davy、Funny、Pocky，哈哈（说完大笑不止）。（OTL 制作人很有才）



最后请你们互相评价一下对方。

影山就像我的一个大哥哥一样，从他身上能学到不少东西，平时对我的帮助也很大。

除了北谷以外，还有远藤正明（同为JAM Project成员），我们就像三个亲兄弟一样，我作为大哥平时对他们也比较严厉，他们有做得不对的地方我就会拍他们的脑袋（一边说着就去拍北谷）不过北谷啊，他是JAM Project里面年龄最小的一个，也是最活跃的一个，平时的排练、演出等等都会做一些小动作，舞台上非常地热血活跃。（北谷立刻开始怪叫）

傻瓜！（笑）

好的到此非常感谢二位能够接受我们的采访，在此祝下午的演出成功！



非常感谢。



▲自然少不了签名、合影，再次激动中>_<

后篇 演唱会现场

采访结束后老老实实出门凭票排队，由于票号比较大，我们一行人入场时站在了稍微靠后的位置。在众歌迷们焦急的等待中，舞台灯光暗了下来，音乐响起，果然是《CHA-LA HEAD-CHA-LA》！大哥穿着帅气的夹克登上了台，顿时欢呼声、掌声响成一片，大家齐刷刷地向前一指，“Sparking！”现场气氛打一开始就被推向了一个高峰。

在两曲过后，北谷唱着他经典的《We are！》登场了，其后两人一同在台上向大家问好。两人先用中文介绍了一下自己，接着就开始跟大家聊了起来，北谷果然如访谈所说，极其活跃OTL

两人说到前一天到了上海，发现浦东机场好大，司机开车都很厉害等等。其间北谷还把自己的中文名字听成了“北洋谷”（读快了就很像日本一种速食炒面的名字），大哥一直在调侃他：“你干脆把きただにひろし这个名字封印掉，以后就叫北谷洋吧！”直惹得大家狂笑。

接下来几首歌后，两人换上了吉他，演唱了几首JAM Project的歌，有大哥的第一首动漫歌曲《梦光年》，还有他极少在LIVE上演唱的《圣斗士》的ED《Blue Dream》。而且全程他们一直在用中文报幕：“下一首歌是……”囧 rz 其间他们问上海都有什么好吃的，大家七嘴八舌道：小笼包、大闸蟹等等……也不知台前面谁大声喊了一句“臭豆腐”，北谷听见后连作捏鼻子吃臭豆腐状……

接下来大家的兴奋度又增至最高，《鬼神童子ZENKI》，再熟悉不过了！每唱到“ZENKI”时，大家都要跟着合音。在唱完后，大哥问我们知道刚才唱的是什么吗？我们都说知道，这让大哥十分惊喜，连说：“你们好厉害！”

紧接着两个人说给大家带来一个特别节目，是他们临时学习的中文歌，虽然在他们排练时我就听到了，可还是忍不住囧了一下……“我听见你的声音，有种特别的感觉”囧 囧 囧这这这……没错，是《老鼠爱大米》，而且大哥的中文简直可以说是字正腔圆OTL（第二天在他的个人blog上看见日记，还提起了这件事，他还把歌词写成了日语“ネズミが米を爱するように、私はあなたを爱する”）……

中间不知道谁喊了一句“おじさん！”，跟着谁又喊了一声“おやじ！”，大哥连做双臂交叉状，北谷问：“你这是什么姿势？”大哥又改成了发射奥特曼十字交叉光线状—_—

“下一首歌是&%#&¥”台下的人都没听清楚大哥说的是什么歌，还在猜测中时翻译上台说到：“是最后一首歌”。

不对啊！还没唱《HEATS》、《STORM》啊，于是大家开始一起喊道：“ゲッタ！ゲッタ！ゲッタ！HEATS！HEATS！HEATS！”大哥愣了一下“《HEATS》？”结果由于没有准备这首歌，大家只能一起热情地清唱了一段，大哥这下彻底服了，并答应我们，以后有机会会来第二次、第三次……届时会准备更多歌曲的，他实在没有想到中国的歌迷这么厉害。

曲终人散终有时，最后伴随着一曲《钢之救世主》结束了演唱会，此时大家只能与大哥依依作别……

在LIVE现场的情景是难以忘怀的，那份震动和共鸣现在还在我的脑海荡漾，期待着下一次的相聚，期待着下一次的感动。

声优堂



出生地：东京
生日：1976年03月30日
血型：B型
所属公司：大泽事务所

川澄绫子 Kawasumi Ayako

一头清爽短发的川澄绫子虽然出道较晚，但仍然以邻家女孩般清脆而有个性的声音迅速走红。大家印象最深的应该是《星界之纹章》及《星界之战旗》中那位倔强而不失温柔的王女拉菲尔吧。她的音域高时清脆亮丽，低时沙而有磁性；音质清而不俗，甜而不腻，柔中有刚，过耳不忘。在众多不同的作品中，她的声音清澈如水，柔韧如柳，撒娇时甘甜如香草冰淇淋，幽怨时直催人泪下。

同时川澄绫子也是一个多才多艺的声优，最擅长的就是钢琴。“从3岁的时候就开始学习钢琴，小的时候曾经梦想以后能够成为一个钢琴家。”在录制《DREAM IT～梦想在你身边》的时候她不仅担任键盘手，而且还参与作曲，凭借她那得天独厚的声音，目前也还是一名出色的歌手，X360的RPG大作《蓝龙》插曲便是由她演唱的。

而《交响情人梦》中的野田妹由自幼联系钢琴的川澄来饰演再合适不过了，来一起聆听她那出众的声线和技巧吧。

请结合音乐台的CD欣赏

《交响情人梦》

千秋：一回（いっかい）CD闻いた（きいた）だけでこれだ…恐ろしいやつ…
千秋：只听一遍CD就能弹下来……真厉害。
野田妹：あや…气持ち（きもち）よかったです…ううん
野田妹：啊，心情真不错。
千秋：妙（みょう）な声（こえ）をだすな！
千秋：不要发出那种声音！
野田妹：なんでだろう？
野田妹：为什么会这样呢？
野田妹：なんでだろう…峰君（みねくん）とはうまく合わせ（あわせ）られなかったのに…でも、峰君（みねくん）が气持ち（きもち）よかったって…
野田妹：我和阿峰明明就不协调，可是他却感觉很好。
千秋：ああ、そういうのはいわゆる…
千秋：啊，这就是所谓的……
野田妹：オナニープレイっていうんだよ！ですよ…
野田妹：自慰式演奏！
野田妹：意味（いみ）はひとりよがり
野田妹：了解它的意思吗？
峰：は、はい
峰：哈？
野田妹：それから…峰君（みねくん）がアンサンブルがわかってねえ！ですね
野田妹：就是说你自以为是。
野田妹：ピアノの音（おと）をちっとも闻いて（きいて）ないだろう
野田妹：你都没听见钢琴的声音吧？
野田妹：ひとりで气持ち（きもち）よくほしいってどうする！ですよ
野田妹：一个人拉得尽兴有什么用？
野田妹：それから…テクニックばかり气(き)をとられるな！
野田妹：还有，不要总是被技巧牵制。
野田妹：以上（いじょう）の四つ（よっつ）、野田めからのアドバイスでした
野田妹：以上四点，由野田妹传达完毕。



小编寄语 DA ZHAI MEN

大寨门

天　下　玩　友　是　一　家

文编：白夜　　美编：豆子



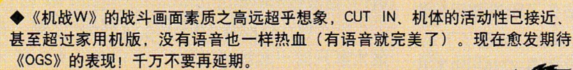
i 想提前感受一下X360版的《月下夜想曲》，于是就把X360的手柄接到了电脑上玩起了模拟器，感觉手柄有些大，操作时比较别扭，左摇杆来做方向键比较合适，吸魂术等招式都比较容易搓出来了，由于还不太适应PS版几个指令键的布局，A、B、X、Y老按混……结果一玩便把瘾钩上来了，当晚又通关了一遍……X360版，就等你了！

ii 预计截稿时就可以玩到《战神2》了，又可以欣赏到老奎那健硕的英雄体魄和华丽爽快的战斗，忍不住再去体验一遍试玩版OTL（旁：你都体验不下十遍了！）

iii 城寨周岁了，自己也已经陪伴着它度过了一年的时光，祝生日快乐。

◀ 百闻不如一见-_,-以此图记某安检时情景。

玛鲁斯



★ PSP模拟器，是它让我咬牙把心爱的小P刷到了1.5，也是它唤起了我第N次重温《FFⅧ》的强烈欲望，在无视众小编诸如“别玩这个，容易死机……”等多次警告后，还是义无返顾地踏上了巴拉姆学园的SeeD佣兵之路。

★ 在见识了部分魔法死机、部分BOSS战死机、部分CG动画死机等各种类型的死机后，渐渐地适应了这提心吊胆的游戏方式，甚至开始佩服起自己对游戏的执着了。眼看DISK 1即将结束，狮子心即将到手，一次毫无征兆的记忆卡文件意外损坏却在一瞬间摧毁了我的全部期待和热情，也就在这一瞬间，突然产生了把小P扔到地上猛砸的冲动……当然，最后的结局证明，我还是个十分理性的人。

★ 尽管此次“PSP用PS模拟器《FFⅧ》模拟失败”的惨痛教训曾一度让我痛不欲生，但在这里还是要感谢编辑部杰出的破解战士、坚定的刷机实践者兰姆同学提供的免费PSP降级服务，以及我寨忠诚的掌机游戏专家、全心全意为玩家服务的白夜同学提供的PSP用《FFⅧ》镜像文件和友情制作的莉诺雅图标一个……就写到这里吧，正好444个字符图个吉利。

六段音速

◆《机战W》的战斗画面素质之高远超乎想象，CUT IN、机体的活动性已接近、甚至超过家用机版，没有语音也一样热血（有语音就完美了）。现在愈发期待《OGS》的表现！千万不要再延期。

◆ 在整理行李时碰巧找到遗失已久的手机专用耳机，重新爱上了手机的收音机功能。

◆ 得知朋友的GF去应聘某网游公司的GM，我一惊：一共就玩过一款网游的她被面试官直接敲定为职业玩家，我二惊：之后突如其来的练级工作重担自然落在我朋友那里，这就是最无奈的“职业代练”。再往后……只留下QQ自动回复：挂机中，勿扰……

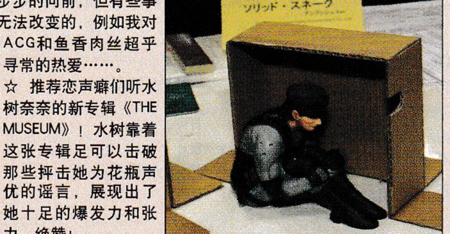




乱舞

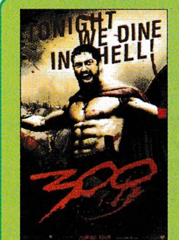
☆ 某日，闲来对大学同学说道：“我的生活需要变革，我已厌倦了终日的千篇一律。”同学冷冰冰的回道：“那先从你的鱼香肉丝下手如何？”顿时石化。同学此言可谓一针见血，大学四年每每与地下餐馆腐败，定是张口第一道菜便是鱼香肉丝，可怜小姑娘陪我吃了无数顿，难免要找个机会发泄一下怨言。人生确实需要变革才能一步步的向前，但有些事情是无论如何也无法改变的，例如我对ACG和鱼香肉丝超乎寻常的热爱……

☆ 推荐恋声癖们听水树奈奈的新专辑《THE MUSEUM》！水树奈奈这张专辑足可以击破那些抨击她为花瓶声优的谣言，展现出了她十足的爆发力和张力，绝赞！



▲此次WF2007冬上最吸引我眼球的模型orz。

雪风



▲《300》

● 战场上可以一对一作战的士兵只能称之为战士，能够以一敌十的我们可以称之为勇士，视死如归明知必死却敢于对抗百倍于己的无愧于英雄称号，那么千倍甚至更多呢？大概这就是为什么电影《300》只以数字来作名称，我想这不是搞特殊、想故意引起人们的注意，而是根本找不到一个合适的词汇来形容这300名敢于与数十万敌军英勇作战的斯巴达人。由于过于血腥以及大量的情色镜头，这部电影无法在国内上映，不能在电影院观看这部有史以来最能激发“荷尔蒙”的大片实在是遗憾。

风间仁



白夜

☆《怪物猎人 携带版 2nd》目前游戏时间100小时+，猎人等级HR6，太刀库里已经有数把升级到了顶级，目前仍在继续中……忽然感觉非常奢侈，自从到编辑部来后，可以打游戏的时间不多，一款游戏打上100多个小时，确实是非常奢侈了……

☆ 寝室入驻17寸小画仙彩电一台，虽然感觉很寒酸，但有总比没有强。其实用了几天才发现，17寸的彩电用来打NGC和PS2游戏是完美的，一些画面放大后的瑕疵在小屏幕里根本看不出来。于是近期除了《MHP2》外，白夜还在补课“《生化危机》系列”里唯一没有爆机的《生化0》，这游戏的画面虽然偷机取巧背景使用的是CG贴图，但实际看起来的效果却是比现在的某些采用全即时演算的游戏都强，白夜非常庆幸自己还有机会可以体验这款游戏。



▲《生化危机0》的画面现在看来依旧很强。

☆ 等什么时候入手了PS3，我就去买个好电视。

◇ 终于买了一套Windows Vista Ultimate，结果是第二周就收到信用卡账单，上书本月应还金额：7665.57RMB。没关系，我什么都没看见，什么都没看见……



▲Windows Vista 简体中文旗舰版

◇ 谷歌有云：口腔溃疡居然有可能“在精神紧张、情绪波动、睡眠状况不佳的情况下发生”，此种情形“可能与植物神经功能失调有关”。此种口腔溃疡的治疗方法之一是“忌劳累，保持心情愉快”。现在我相信，无论医学多么发达，人类都不可能摆脱所有病痛。因为人永远不知足，就必然永远劳累——人民若是都心情愉快，社会还发展进步个屁。

Hikaru

○ 别相信高科技，功能越多的机器越不可靠。兰姆的手机不幸在上周系统崩溃了，原来还只是短信乱码，闹钟不响，莫名其妙乱拨电话，到后来直接开机不能。那时，兰姆正巧在米格家……（省略号是因为兰姆也不知道当时干嘛去了），到饭点时准备打电话叫外卖，谁知米格的手机也崩溃了，打开上屏就死机了。两个人对视，然后互骂对方的手机是渣。科技给我们带来了各种方便，却又因为将所有都绑在了一根绳子上，一旦这绳子断了，就什么都没有了。就好比当今世界，没有了电，人类将无法生存一样。

○ 最近在玩的游戏：《缘日的达人》。周末兰姆居然忘乎所以地玩了三个多小时。这里奉上兰姆的捞金鱼心得，轻轻的将纸网沉入水池中，移到金鱼下方，然后保持水平将金鱼托出水面，一定要保持水平，这样才能使纸网受力均匀。另外，游戏中你也可以尝试用纸网边沿将金鱼捞起。简单的乐趣就是如此。



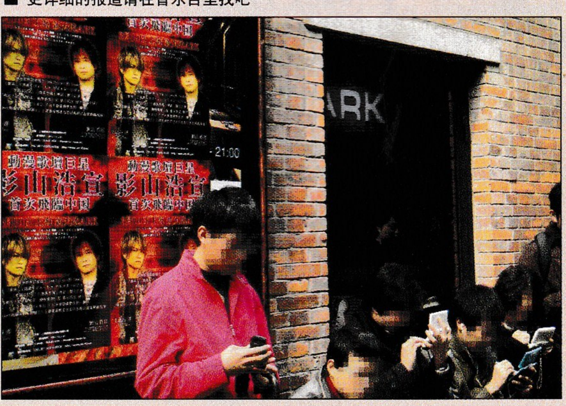
兰姆

吉祥天

■ 这几天忙到发疯的状态，房子到期，搬家，截稿，全都堆在同一天里进行，还要跟房东来个对决，然几天后就是要跟现房东来场战斗。忙碌奋斗，其实人生也就是那么一回事……最近却有点厌倦人生了……

■ 听了影山大哥的演唱会，还采访了影山大哥，基本上可以说是死而无憾……然后通过这次演唱会之行，再次见识到日本人说中文是多么的“强悍”，尤其还是用唱的……整首歌下来，就只有那句“我爱你，爱着你，就像老鼠爱大米”能听出是中文……很可惜没在采访时间一句是谁教影山大哥唱这歌的，问出来后一定会把这人踢到太平洋去……

■ 更详细的报道请在音乐台里找吧~



▲看到那一排NDSL就怒火中烧啊……

新作发售表

汇率 2007.03.12

100 美元	774.74 人民币
100 日元	6.5573 人民币
100 欧元	1016.59 人民币
100 港币	99.14 人民币



网站调查 大家是从哪一个家用游戏机世代开始接触游戏的？

名次	投票选项	票数
1	第三世代(FC、世嘉 Mark III 等)	2452 票
2	第二世代(雅达利 2600 等)	170 票
3	第一世代(雅达利 乒乓等)	124 票
4	第六世代(PS2、NGC、Xbox 等)	113 票
5	第五世代(SS、PS、N64 等)	90 票
6	第四世代(SFC、MD 等)	59 票
7	第七世代(PS3、X360、Wii)	24 票

投票截至 3 月 12 日

近期导游

仔细看了发售表后发现3月后半月冷饭游戏阵容之强大的确有些出乎意料，除了下面为大家重点推荐的《无双 大蛇》、《王国之心 II 最终混合版+》、《前线任务 1ST》外，PS2上还有一款Level-5制作的《银河游侠 导演剪辑版》也值得关注，本作在原作基础上增加了新服装、新的星球、新的战斗系统等新要素，相信有不少喜欢本作的玩家已经摩拳擦掌，准备再次挑战那经典的"双塔"迷宫了吧。加上不久前发售的《战神 II》，PS2玩家估计已经忙得不可开交了。NDS平台除了《前线任务 1ST》，以"孤岛生存"为题材的《迷失蔚蓝 2》也不容错过。另外，近日PSP著名动作游戏《瑞奇与叮当5》日版发售日变更为2007年夏，育碧公司推出的"《波斯王子》系列"最新作《波斯王子 宿敌之剑》也延期到4月3日。

重点推荐

无双 大蛇

魔王、异世界、战国、三国……且不论这勉强可称得上"创意"的游戏故事有多离奇诡异，多达77名无双角色梦幻般地齐聚一堂就足以让所有《无双》FANS欢呼雀跃了。本次新增的亮点主要集中在三人组队系统上，由三人共同发动的"无双爆发"无疑更加强大。得以延续的力、技、速三种类型角色的技能差异依然是精华所在，如何组合出华丽的三人组相信会成为游戏发售后最受欢迎的讨论话题。

王国之心 II 最终混合版＋

新的剧情、新的战斗、新的游戏……三大特点注定了这款时隔一年的《王国之心 II》加强版依然成为本月焦点游戏之一。新的剧情将带大家进一步揭开谜之 X III机关的真相，新的战斗让大家期待已久的梦之对决，如索拉与罗克萨斯二人的激斗成为现实。新的游戏，这是指与本作同捆发售的 GBA 版《王国之心 记忆之链》的重制版，包括游戏画面、剧情、独特的卡片战斗系统在内，整个游戏都得以全面升级，真乃实质名归的"最终混合版＋"。



前线任务 1ST



又是一次诚意十足的复刻，SQUARE ENIX为NDS带来的第一部《前线任务》作品虽然是曾于PS平台上发售的《前线任务》复刻版，但在游戏的剧情、人物、任务、武器、机体、道具等方面均追加了大量的新内容，《前线任务5》和《前线任务 Online》中的武器、机体和人物也都大量被加入到本作中。除了对应触控笔让操作更加直感外，还增加了"高速模式"、"Wi-Fi 对战"等，即便是老玩家也能体验到新鲜感。

2007 年 3 月 16 日 –2007 年 4 月 12 日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 3 月			
20	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99 美元
20	忍者神龟	TMNT	Ubisoft	ACT	39.99 美元
20	欧洲冠军联赛 2006–2007	UEFA Champions League 2006–2007	EA	SPG	29.99 美元
21	三国志 11 with 威力加强版	三国志 11 with パワーアップキット	Koei	SLG	9800 日元
21	**无双 大蛇**	**无双 OROCHI**	**Koei**	**ACT**	**6800 日元**
21	噗哟噗哟!	ぷよぷよ!	SEGA	PUZ	4800 日元
21	**银河游侠 导演剪辑版**	**ローグギャラクシーディレクターズカット**	**SCEJ**	**RPG**	**3980 日元**
22	蔷薇少女 祷告庭院	ローゼンメイデン ゲベートガルテン	Taito	FTG	6800 日元
26	荣誉勋章：突击先锋	Medal of Honor: Vanguard	EA	FPS	39.99 美元
[illegible]	合金弹头精选集	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	ACT	39.99 美元
27	拜访罗宾逊一家	[illegible]ney's Meet the Robinsons	Buena Vista Games	A·AVG	29.99 美元
29	胜利赛马 7 极限 2007	ウイニングポスト 7 マキシマム 2007	Koei	SLG	6800 日元
29	人面鱼 2 北京原人育成工具	シーマン 2 北京原人育成キット	SEGA	SLG	5800 日元
29	**王国之心 II 最终混合版＋**	**キングダムハーツ II ファイナルミックス＋**	**Square Enix**	**A·RPG**	**7980 日元**
29	北斗神拳～审判苍双星 拳豪列传～	北斗の拳～审判の苍双星 拳豪列传～	SEGA	FTG	6800 日元
29	**新牧场物语：完美无暇人生**	**新牧场物语：ピュアイノセントライフ**	**MMV**	**SLG**	**6800 日元**
		2007 年 4 月			
1	职棒魂 4	プロ野球スピリッツ 4	Konami	SPG	6980 日元
5	**火影忍者 疾风传 终极觉醒**	**NARUTO–ナルト–疾风传 ナルティメットアクセル**	**NBGI**	**ACT**	**6800 日元**
5	热血职业棒球场 2007	プロ野球 热スタ 2007	NBGI	SPG	6800 日元
5	格林魔书	グリムグリモア	日本一软件	SLG	6800 日元

PS3

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 3 月			
20	**上古卷轴 IV 湮灭**	**The Elder Scrolls IV: Oblivion**	**Bethesda Softworks**	**RPG**	**59.99 美元**
20	教父：黑手党版	The Godfather: Blackhand Edition	EA	SPG	59.99 美元
22	混沌迷雾	ミスト オブ カオス	Idea Factory	SLG	6800 日元
29	胜利赛马 7 极限 2007	ウイニングポスト 7 マキシマム 2007	Koei	SLG	7200 日元
		2007 年 4 月			
1	职棒魂 4	プロ野球スピリッツ 4	Konami	SPG	6980 日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 3 月			
20	欧洲冠军联赛 2006–2007	UEFA Champions League 2006–2007	EA	SPG	39.99 美元
20	全能赛车 2：火线追击	Full Auto 2: Battlelines	SEGA	RAC	34.99 美元
20	**VR 网球 3**	**Virtua Tennis 3**	**SEGA**	**SPG**	**29.99 美元**
20	忍者神龟	TMNT	Ubisoft	ACT	39.99 美元
21	三国志 VIII	三国志 VIII	Koei	SLG	4800 日元
21	噗哟噗哟!	ぷよぷよ!	SEGA	PUZ	4800 日元
21	炸弹人乐园 便携版	ボンバーマンランド ポータブル	Hudson	ACT	4800 日元
27	**机密武装 蔓延**	**Code Arms Contagion**	**Konami**	**FPS**	**39.99 美元**
		2007 年 4 月			
3	**波斯王子 宿敌之剑**	**Prince of Persia Rival Swords**	**Ubisoft**	**ACT**	**39.99 美元**
5	实况棒球便携版 2	实况パワフルプロ野球ポータブル 2	Konami	SPG	4980 日元
5	**机动战士高达 SEED 连合 VS 扎夫特 便携版**	**机动战士ガンダム SEED 连合 VS.Z.A.F.T.PORTABLE**	**NBGI**	**ACT**	**4800 日元**

Wii

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 3 月			
20	炽天使：二战空骑兵	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	STG	49.99 美元
20	忍者神龟	TMNT	Ubisoft	ACT	39.99 美元
20	教父：黑手党版	The Godfather: Blackhand Edition	EA	SPG	49.99 美元
21	三国志 11 with 威力加强版	三国志 11 with パワーアップキット	Koei	SLG	9800 日元
22	汽车总动员	カーズ	THQ	RAC	5800 日元
26	荣誉勋章：突击先锋	Medal of Honor: Vanguard	EA	FPS	49.99 美元
29	目标！！钓鱼大师	めざせ！！釣りマスター	Hudson	SLG	4800 日元
		2007 年 4 月			
3	**波斯王子 宿敌之剑**	**Prince of Persia Rival Swords**	**Ubisoft**	**ACT**	**59.99 美元**
9	**超级纸片马里奥**	**Super Paper Mario**	**Nintendo**	**ACT**	**49.99 美元**

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 3 月			
21	炸弹人故事 DS	ボンバーマンストーリーDS	Hudson	A·RPG	4800 日元
21	龙珠 Z 遥远的悟空传说	ドラゴンボール Z 遥かなる悟空传说	NBGI	TAB	4800 日元
21	蜡笔小新 DS 呼风唤雨 蜡笔涂画大作战!	クレヨンしんちゃん DS 嵐を呼ぶ めってクレヨーン大作战!	Banpresto	ACT	4800 日元
22	**前线任务 1ST**	**フロントミッション ザ・ファースト**	**Square Enix**	**S·RPG**	**4800 日元**
22	SIMPLE DS 系列 Vol.13 突破异常气候! THE 暴风雨的漂移·合集	SIMPLE DS シリーズ Vol.13 异常气象を突っ走れ! THE 嵐のドリフト·ラリー	D3 Publisher	RAC	2800 日元
29	漫游系列 Vol.1 横山光辉三国志 第三卷 ～三顾茅庐～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第三巻 ～三顾の礼～	ASNetworks	ETC	3800 日元
29	数码宝贝物语 阳光篇	デジモンストーリーサンバースト	NBGI	RPG	4800 日元
29	数码宝贝物语 月光篇	デジモンストーリームーンライト	NBGI	RPG	4800 日元
29	灼眼的夏娜 DS	灼眼のシャナ DS	Media Works	AVG	4500 日元
		2007 年 4 月			
5	**真·三国无双 DS 斗士之战**	**真·三国无双 DS～ファイターズバトル～**	**Koei**	**ACT**	**4800 日元**
5	我的快乐礼仪手册	私のハッピーマナーブック	Taito	ETC	3800 日元
5	名侦探柯南 侦探能力锻炼	名探侦コナン 探侦力トレーナー	NBGI	ETC	3800 日元
12	**逆转裁判 4**	**逆转裁判 4**	**Capcom**	**AVG**	**4800 日元**

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 3 月			
20	**VR 网球 3**	**Virtua Tennis 3**	**SEGA**	**SPG**	**49.99 美元**
20	欧洲冠军联赛 2006–2007	UEFA Champions League 2006–2007	EA	SPG	59.99 美元
22	**装甲核心 4**	**アーマード・コア 4**	**FromSoftware**	**ACT**	**7800 日元**
27	拜访罗宾逊一家	Disney's Meet the Robinsons	Buena Vista Games	A·AVG	49.99 美元
29	绝对炙热 无限	アブソリュート ブレイジング インフィニティ	Idea Factory	S·RPG	6800 日元
29	使命召唤 3（日版）	コール オブ デューティ 3	Spike	FPS	6800 日元
		2007 年 4 月			
2	战火兄弟连：地狱之路	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	FPS	59.99 美元
5	吉他英雄 II	Guitar Hero II	RedOctane	MUG	89.99 美元
10	职业垂钓锦标赛	Rapala Tournament Fishing	Activision	SPG	未定

[城寨小百科]

塞光照五步 煮酒论太刀

[Web Show]

中国帝王30个惊人之最

levelup部落格 举手之劳为慈善

专题 网络流行语

动漫游

四月新番导读
妙文·敬鬼神而远之

[休闲吧]

新潮数码·大脑讯号控制器
城寨书房·南极的企鹅
音乐茶座·New Age
电影空间·《灌篮》开机，周杰伦？“少林篮球”？
玩转手机·失落的星球 零度危机/龙骑士/吞食天地2
体坛动态·欧冠赛场/NBA风云





更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

» LeveL 26 (2007.4A) 3月30日见！

2007.3B Vol.25 ¥5.80元
ISBN 7-89491-470-3

